



あすかふぁんくらぶ









Contents

あすか 120%スペシャル Ver. 1 と 2 の見分け方

4

1時限目

メガフ	メガファイトトーナメント 出場者データ					
データの	見かた		6			
技データ	あすか~しのぶ		10			

2 時限目

あすか 120%スペシャル システム基礎

77

3 時限目

対戦基礎攻略

99





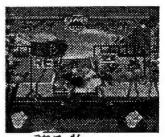












読み物

4 時限目

キャラ別対戦攻略

109

あすか 120%の歴史

76

あすか120%の血統格闘ゲーム

244

隠しコマンドと改造コードなど

266

5 時限目

マニアのためのシステム解析

245

6 時限目

後書き

267

OCHARACTER INDEX

	技データ	対戦攻略
本田飛鳥	1 1	1 1 0
山崎竜子	1 7	1 2 2
北条虎美	2 3	1 3 8
鈴木めぐみ	2 9	1 4 4
大久保久美	3 5	164
新堂環	4 1	176
豊田可莉奈	4 7	190
小和田奈々	5 3	206
御手洗清子	5 9	2 1 6
キャシイ・ワイルド	6 5	2 2 6
川崎忍	7 1	2 3 4

データ

基本攻擊值一覧

96

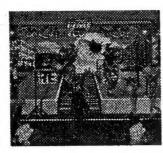
通常技キャンセル可能時間表

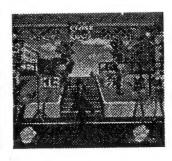
264

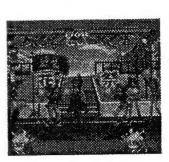
対戦相性表

274









Ver. 2の見分け方

あすか120&スペシャルには、初期のVer.1と後期のVer.2の2バージョンが存在します。本書ではVer.2に絞って解説してきますのでバージョンの見分け方を解説します。

*パッケージで見分けてみよう

取扱説明書の表、タイトルロゴの部分です。

DIN Fest.

よく見ると、Fest.の横に●がついているのがわかると思います。 これがVer2の目印です。

* C D 内容で見分けてみよう

残念ながらCDレーベルでは見分けること はできません。開封品や中古などの場合は、 中身をVer.1に入れ替えられている場 合もありますので注意してください。

そんなときは実際にプレイ!!!

それでは、画面上での変更箇所を説明します。



コンフィグでタイムを無限に設定して写真のように無限のマークでしたらVer.2、そして99となっていたらVer.1です。





一番判りやすいのは、ランキングモードです 次の対戦者の画面が左のような画面だったり RUSH時にラッシュボーナスが入るのが Ver. 2の証です。

これで間違えることはないと思います。

Ver. 1からVer. 2への格闘システム部分大幅変更点抜粋

格闘部分での変更はキャラクターバランスにも関わってくるとても重要な部分です。 Ver.1からVer.2になってどこがどう変わったのか抜粋してみます。 細かい所では無数に変わっているのですが、すぐに気がつくところでは下記の変更があります。

- 1. ロード時間短縮
- 2. セレクトボタンを押しながらで、2 Pカラーキャラを使用可能
- 3. キャシィの密着時いてこましスペシャルが、ガード不可からガード可能に
- 4. 久美の密着時リボンスライサーが、ガード不可からガード可能に
- 5. 可莉奈のケロぴょんセットアップ時のバーニングゲージ上昇率が大幅低下

一時限目

「メガファイトトーナメント 出場者データ」

技データの見かた

以降のページでは『あすか120%スペシャル』 に登場する11キャラの全技を解析しています。 データ部分に関しては特殊な表記が多く用いられているので、まずはこの『技データの見か た』から見て下さい。

攻擊值 -

その技のダメージを示す数値。 この表には基本攻撃値にオフセット値(システム基礎編参照の事) を掛けた数値を示しています。実際の対戦ではこの値にコンボ補正などの各種補正が加わります。 特別な表記は以下の通りです。

- ・A+B…攻撃値がAの技とBの技 が連続して繰り出される。
- A×N···攻撃力Aの技がN回くり返し繰り出される。
- ・A / B…攻撃値AとBが当たる時間によって変化する(Aが出始め)。

反動ベクトル ・

技のヒット時に相手キャラに加わる反動を示しており、数値が大きい 程遠くに吹っ飛ぶ。

『A.B』とあるが、A が横軸、B が縦軸方向にかかる反動です。

横軸の数値が『一』だと自キャラ方 向に引き寄せる力が働きます。

縦軸の数値が『一』だとそれだけ相 手を高く浮かせる事が出来ます。

基本技



- 反動ベクトル: 1.-17/2.-18、5.-20 キャンセル: 移動系、必殺、超必。

ヒット効果:吹っ飛び 攻撃回数:攻撃1、相殺2

ヒット効果

その技をヒットさせたときに相 手がどのような状況になるかを示 したもで、地上の相手に当てたも のを記載している。

様々なヒット効果があるのでこの ページの下にその一覧を掲載して おきます。

ヒット効果 -

その技がもつ最大の攻撃、相殺 回数。実際には全部ヒットしない 事もあるので注意してください。

- ガード方向

その技のガード可能方向を示 しています。

『上』は立ちガード可能、『下』は しゃがみガード可能、『空』は空 中ガード可能を示します。

- 気絶値

技のヒット時に与える気絶値。この表に載っているものは 基本値にオフセット値を掛けた ものです。

蓄積した気絶値が気絶耐久値を 超えると気絶します。

特殊表記の方法は攻撃値と同じです。

- キャンセル

技のヒット時にキャンセル出 来る行動を示しています。

弱中強はそれぞれの攻撃(強は →+強も含む)、移動系はダッシュ攻撃、バックダッシュ (キャラ限定)、避け、ジャンプ でキャンセル可能であることを 示しています。

基本技&特殊行動タイムチャート

技の動き(時間的変化)を60分の1秒を単位とする棒グラフで表記したものです。技を空振りさせた時のデータを元に作成してあります。

一本目が攻撃判定、二本目が相殺判定、三本目が無敵時間のタ イムチャートを示します。

技の出ぎわー 攻撃、相殺判定の出現している時間 4 8 15 フォロースルー 22 8 15 (戻り動作の時間)

(白部分は打撃に対してのみ無敵 = 投げられる)

ヒット効果一覧



▲体を一度仰け反らせてから らいのポーズを取る。



▲一度腹食らいのポーズになっ 仰け反る。



▲頂点を過ぎると無敵になり、攻撃を出すことも出来るようになる。



▲地面か繋に着くまでは何もでき ない。地面に着くとバウンドする。



▲性質はダワンと同じだが、地 に着いてもパウンドしない。

■ダッシュ攻撃■







ダッシュのコマンド (→→orR1) を入力して、1フレーム (少し) でも走った後にボタンを入力してダッシュ 攻撃を出した場合は右のダッシュ攻撃がいきなり発生するが、ダッシュコマンドとボタン入力が完全に同時、ま たは先行入力(キャンセルで出した場合等)のダッシュ攻撃は、特殊ダッシュ終了後に発生する。

■カウンター攻撃■



基本的には基本技、特殊行動のタイムチャートと同じ です。

地上カウンターには特殊な時間制の投げられ無敵が付属 しています。この時間制の投げられ無敵は全キャラ共通 でカウンター攻撃の発生から 10 フレームです。

時間制の投げられ無敵に関しては『マニアのためのシス テム解析』を参照して下さい。

この時間制の無敵は前方ダッシュにも搭載されており、 全キャラ共通で4フレームとなっています。

■ヒットウェイト!

ヒットウェイトとは攻撃が当たった瞬間にお互いの動作が停止する時間 の事で、攻撃が入った時の手ごたえを表現するために導入されています。 このヒットウェイト中はお互いの動作は止まっていますが、コマンドの受 け付けは続行しているため各種キャンセルの受け付け時間がその分延長さ れるわけです。

技表の数値はガードさせた時のもので、ヒット時は+1 フレームです。

あすかの←+強攻撃はヒットウェイトが0に設定されているので非常に キャンセルしにくくなっています。ヒットウェイトによってキャンセルが しやすくなっているという事が良く分かる例ですね。

基本ヒットウェイト表				
弱攻撃	10フレーム			
中攻撃	12フレーム			
強攻撃	14フレーム			

※必殺技やダッシュ攻撃等、この基本ヒット ウェイトと異なる技に関しては個別にヒット ウェイトを記載してあります。



身に失敗するとダメージ。



▲地面に向かって飛んでいく。受 け事に失敗するとダメージ。

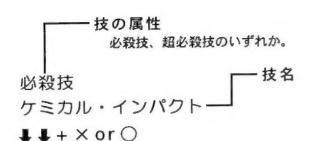






▲電撃のエフェクトが

■必殺技、超必殺技■



技の特徴 その技の基本的な特徴を紹介。

あすか昇竜拳。

攻撃判定が発生するまで無敵が続くのでガードキャンセルなどで使っ ていけるが、カス当たりすると相手が浮かず、反撃される事もあるの で注意すること。乱戦での使用は間合いを見てからにしよう。

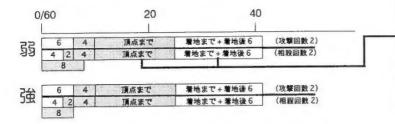
	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
			316/319	吹っ飛び/ダウン、ダウン	1段目:上、下	10 × 2, 5
33	20/12+5+12		10.14/8.16 下方向叩き付け	2、3段目:上、下、空	10 % 2. 3	
74 00	22/42 5 42	12.5.12	314/319	頭食らい/ダウン	1段自:上、下	10 × 2, 5
5虫	22/12+5+12	2+1 × 2	10.14/8.16	ダウン、下方向叩き付け	2、3段目:上、下、空	10 % 21, 3

-コマンド

その技を出すのに必要な操作。

攻撃値、気絶値、反動ベクトル、ヒット効果、ガード方向、ヒットウェイトの表記は基本技等と同じ。 弱、強はその必殺技を弱、強のどちらで出したかを示しています。

必殺技、超必殺技タイムチャート



必殺技の動き (時間的変化)を60分の1秒を単位とする棒 グラフで表記したもで、基本的な表記方法は基本技タイム チャートと同じです。上が弱で出した時の、下が強で出した時 のタイムチャートとなっています。

3本のタイムチャートの内、上から順に攻撃判定、相殺判定、無 敵時間を表しています。

頂点までというのはその技がとる軌道の頂 点まで攻撃判定が発生し続けるという事を示 します。

着地まで+着地後Nというのは着地までと、 着地して60分のN秒が技のスキになることを 示します。

飛び道具のタイムチャート



飛び道具系の技では表記を変えており、上 が技動作の、下が無敵時間のタイムチャート となっています。

▲の位置で飛び道具の弾が発射される時間を

■超必殺技の時間停止について■

超必殺技には他の技にはない、 『時間停止』の特性を持ちます。

超必殺技を出した瞬間に自キャラが 光り、画面が暗転する時間がありま すね。これが『時間停止』で、その時 間はタイムチャートに記載されてい ません。演出の一種ですので。0とし て計算してください。

時間停止は自キャラ32フレーム、相 手キャラ40フレームとなっており、 暗転終了後に相手を8フレーム止め る能力があると言う事です。

連続技で超必殺技を組み込む場合、 相手の仰け反り時間も8フレーム延 長されるので、超必殺技は連続技に 組み込み安い事になりますね。

相手キャラは暗転終了後8フレーム たり)を取っていた場合、暗転したの は行動不可能ですが、ガードができ を見てからの回避は出来ません。発 る状況ならその間ガードだけは可能 生が8フレーム以下の超必殺技は暗 転を確認してからの回避が可能です。 暗転中に技を通常技を出しかけてい て、何もしないと喰らってしまう場 合でも、避けやジャンプでもがいて いたら出していた技に空キャンセル がかかって逃げれたりする事が多い また、発生が8フレームより速い超 ので、諦めずにもがきましょう。

必殺技(忍など)は暗転中に何か行動 どのような技が暗転を確認して回避 (技を出していたり、ダッシュしてい できるか覚えておくといいでしょう。

■技表の楽しみ方■

あすか120%に登場する全キャラの詳細な技データが詰まったこの技表。その基本的な楽しみ方の例を挙げて おきます。

理論上の事ばかり追求してもしょうがない面はあるのですが、いろいろ考えながら眺めていると新しい発見が あったりするものです。さあ、みなさんもこの技表をじっくり眺めて、自分のお気に入りの娘のあんな事やこん な事まで全て頭の中に叩き込んでおきましょう!。

●ダメージ、気絶値を見る●

一番最初に確認しておきたいことですね。

自キャラのどの技がダメージ、気絶値が高いのか、な どが一目で分かります。

自分が今までこれが一番!と思っていた連続技よりも 効率の良いものが見つかるかも知れません。

コンボ補正があまりかからない内にダメージ、気絶値 の高い技を持っていくと効率が良くなります。あんな 技やこんな技のダメージや気絶値が意外と高かった、 とかいうことを発見して新世代コンボを編み出すこと ができるかもしれませんよ?

●発生時間を見る●

タイムチャートをじっと見つめます。

.......

どの技の発生が早いのか、隅々まで見てみるとあたら しい発見があります。

りゅうこ使いのWさんはしゃがみ弱よりも立ち中攻撃の発生の方が1フレーム早いことを技表により発見し、数分後にはダッシュ弱→立ち中攻撃→ダッシュ弱……の連続技を楽しそうに練習しておりました。

このように、以外と使われていなかったが実は発生が早かったという事実を発見することにもつながります。 隙な時に眺めてみるといいでしょう。

●無敵時間を見る●

右の2つのタイムチャート、A、B を見て下さい。

Aの方が無敵時間そのものは長いのですが、Bの方は無敵時間が攻撃の発生まで持続しているのに対し、Aは無敵時間が攻撃の発生までに切れてしまっています。

Aのような攻撃は攻撃発生までに潰

されてしまうことが多くなりますが、 Bのような攻撃は通常技で潰される ことはまずありません。

無敵時間を見る時には、その長さももちろんですが、『攻撃発生まで無敵が持続するか』ということに注目してみて下さい。

12	4	35	
7 5	4	35	

▲タイムチャートA

16

無敵はBより長いが、攻撃発生まで無敵が持続しないため潰されやすい。

7 .0	1 10
112 6	16
6	

4 6

▲タイムチャートB

無敵はAより短いが、攻撃発生まで無敵が持続しているので通常技では潰されにくい。

●相手との硬直差を計算する●

私が好きなタイムチャートの有効 活用方が、この『ヒット後の相手との 硬直差を計算すること』です。

相手がダウンしない攻撃を当てた後 に自キャラが何フレーム有利かを理 論上の値ですが、計算する事ができ ます。右の表とタイムチャートを見 て下さい。

まずタイムチャートですが、自分の 出した技の硬直(スキ)を計算する時 に、ここでは攻撃は発生と同時に ヒットしたと仮定します。

発生と同時にヒットしたならば攻撃 判定が出ている時間(4)+フォロー スルー(14)=18フレームがこの 攻撃の硬直になります。 次に右の表を見て下さい。

これは各属性の技がヒットした時に 相手に与える硬直時間(仰け反り)を 表にしたものです。

出した技をダッシュ攻撃とすると、 ダッシュ攻撃は地上強攻撃と同じ仰 け反り時間(22フレーム)なので、こ の攻撃ヒット後の硬直差は、

22 - 18 = 4

となり、ヒット後は自キャラが4フレーム有利だということが分かります。このようにして計算すればどの攻撃の後にどの技が入るか、等も分かりますので、少しややこしいですが、ぜひチェックしてみて下さい。

相手の仰け反り時間					
地上弱攻擊	13フレーム				
地上中攻擊	17フレーム				
地上強攻撃	22フレーム				
カウンター	22フレーム				
空中通常技	13フレーム				
空中必殺技	22フレーム				

※地上の必殺技、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と 同じ。

必殺技の飛び道具は空中必殺技と同じ。

ダッシュ攻撃(仮)のタイムチャート

※攻撃が発生と同時に当たると仮定すると自 キャラの硬直は 4+14=18 フレームとなる。

本田飛鳥

Asuka Honda



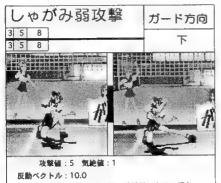
あすか基本技一覧表





ヒット効果:頭食らい







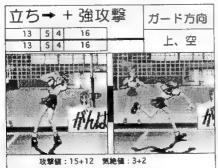












反動ベクトル:16.0、17.0

キャンセル:1段目 必殺、超必 2厘目:不可

ヒット効果:腹重らい

攻撃回数:攻撃 2、相殺 2 ヒットウェイト: 12

立ち中攻撃…立ち中やしゃがみ中でキャ ンセルできる特殊な技。属ヶ谷コンビ ネーションにつながる。必殺技のページ を参照の事。

立ち間攻撃…当てた時の横への移動が少 ないので投げた後にお手玉をする時に便

しゃがみ弱攻撃…頭の部分にまで相殺 判定がある。

あすかの攻撃の起点になる技。

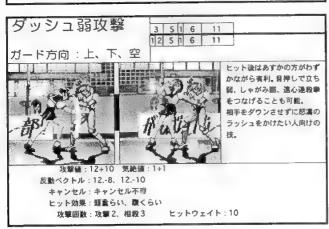
ジャンプ→+強攻撃…地上の相手に ヒットさせると相手がダウンする。 通常のジャンプ強攻撃より出るのが速い ので空中コンボに組み込みやすい。

→+強攻撃…しゃがみガード不可技。 しゃがみガード不可技。 ヒット後に弱フェノメノンクラッシュや ダッシュ攻撃につながる。

あすかのラッシュに欠かせない技。







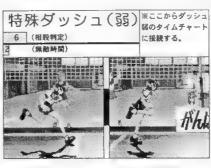






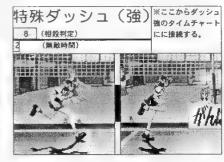
投げ関合い:中心から前 48、後 16 (ドット)

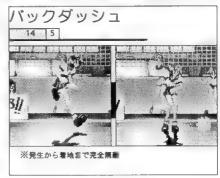












遠心破砕拳

↓ ★ → + × or ○

飛鳥の代表的な飛び道具。

発生はそれ程早く無いのだが、その分硬直が短いので弱で出した後は ダッシュで追いかけて盾にすることもできる。

間強の違いは試験管の飛行スピードで、弱は遅く、強は速い。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
डुडु	20	4	178	腹くらい(燃焼赤)	上、下、空	10
強				周上		•
0/60		20	40	60 80)	_
33 <u> </u>	13	25				
33	▲鼠	收 實現射				
強□	13	25		TO DO		M. C.
		装置発射 関定出限は発射と興略。		部門	βI/	部門

必殺技

フェノメノン・クラッシュ

↓ ★ + × or ○

ちょっと特殊な飛び道具。

地面にフラスコが接触すると爆風が発生する技で、発射の3フレーム前までは無敵。

胴は目の前に叩き付けるように、強は斜め上にフラスコを投げる。 ダメージも大きめ。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	22/20+20	1+1	0.0/716, 716	頭くらい / ダウン、ダウン (燃焼赤)	上. ፑ	0
強				周上		
0/	60	20	40	60	80	_
健民 部分		スコ発射 4 (攻撃回数2) 4 (相殺回数2)	i6 対されたフラスコが地面に着くと	#A PAIL	BIJ	

必殺技

空中フェノメノン・クラッシュ

空中で **↓ ★ ←** + × or ○

ちょっとした趣味技。

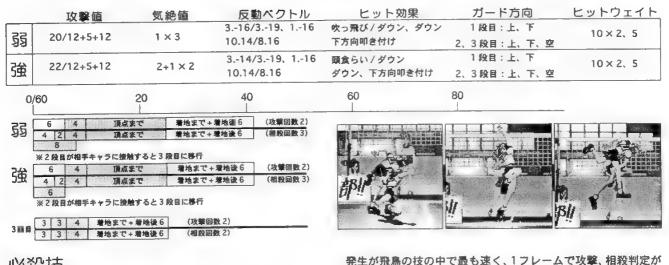
空中連続技にも組み込みにくい上に発射後のスキも大きい。 バックジャンプから出してみたりするとちょっといい感じ。

<u> </u>		1 . / 01 0				
	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	20	1	716	ダウン(燃焼赤)	上、下、空	5
強				同上		
0	/60	20	40	60	80	
	8 ▲フラスコ	着地まで 発射		CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF	DOWN WE	Manual Comments of the second
	4 10 4 10 *タイムテャートはM	帰属部分 5 (攻撃回数1) 5 (相殺回数1) , 強ともに同じで、発射さ	れたフラスコが相手キャラに			

ケミカル・インパクト

↓ ↓ + × or O

攻撃判定が発生するまで無敵が続くのでガードキャンセルなどで使っ ていけるが、強で出した場合はカス当たりすると相手が浮かず、反撃 される事もあるので注意すること。乱戦での使用は間合いを見てから にしよう。



必殺技

マッハ・ジャブ

タン連打		ジが溜まった所で直接超フェノメノンクラッシュ、という(あすかの黄金パターンの一つ。
気絶値	反動ベクトル	ヒット効果 ガード方向 ヒットウェイト
1 × 6	8.0 × 6	(頭くらい、腹食らい×2) ×2 上、下、空 10
		同上
20	40	60 80
3 1 3 1 3	17 (攻撃回数 6) 17 (相殺回数 6)	
1 2 1 2 19	(攻撃回数 6) (相殺回罪 6)	BII BII
	気絶値 1×6 20 3 3 3 3 3 3 3 3 4 ポタン連打を続けることにより 2 2 19 1 2 12 19	気絶値 反動ベクトル 1×6 8.0×6 20 40 131313 17 (攻撃回数 6) 3131313 17 (租股回数 6) Aボタン連打を続けることによりループする。 1212 19 (攻撃回数 6)

発生する。

必殺技

扇ヶ谷コンビネーション 立ち中攻撃 HIT 後に

 $(\rightarrow + \times \text{ or } \triangle) \times 2$

反動ベクトル 攻擊值 気絶値

立ち中攻撃からのコンビネーション技。

ヒット効果

3段目まで出さずに、2段目からしゃがみ中攻撃につないでいけ ばより多くのヒット数が狙える。

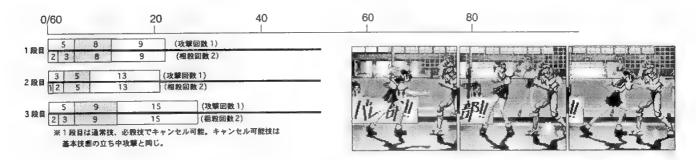
ダッシュ国攻撃等の後につないで多段ヒットを狙い気絶→ゲー

上のマッハジャブと同じくあすかでより多くのヒット数を狙う ために使う技。

ガード方向

ヒットウェイト

頭食らい、腹くらい 上、下、空 12, 14, 14 15.0, 15.-12, 8.-8 12+10+15 2+2+3 ダウン



超必殺技

遠心連殺拳

$\blacksquare \Rightarrow + \square \text{ or } \times + \bigcirc$

遠心破砕拳のパワーアップバージョン。

コマンド完成から3フレーム後に暗転開始。暗転終了後に相手に8フレームの硬直を与えるため、理論上は3フレームで発射している事になる。 ダッシュ闘攻撃→遠心連殺拳が連続技になるのはそのため。

当たり方によって最大8ヒットする。

反動ベクトル ヒット効果 ガード方向 ヒットウェイト 気絶値 攻擊値 $2.-14 \times 7$ 17×7 1 × 7 転び(燃焼赤) 上、下 40 60 80 0/60 20 (攻撃回数最大 8、相殺回数 7) △試験管発射 ▲ 4~ 11 フレームまでの間相手は行動不能

※編集者の攻撃、福潤判定の出現は発射と同時。 ※暗転開始はコマンド完成から3フレーム後。









超必殺技

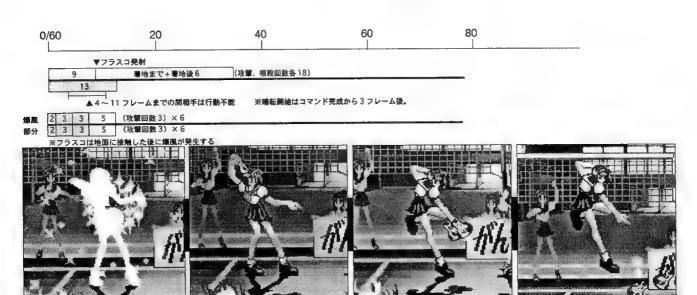
超フェノメノン・クラッシュ

↓ ★ + □ or × + ○

飛鳥最大のダメージ源。

段数の多い連続技で気絶させて直接超フェノメノンクラッシュ、というのがあすかの必勝パターン。 クリーンヒットした時のダメージは凄まじい。 攻撃、相殺回数 18 とあるが、このうち実際にヒットするのは8~12 くらい。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(25+17+17) × 6	1 × 9	(010, 020, 022) × 6	「魔食らい、ダウン×2)×3 燃焼赤	上、下(全段)	0

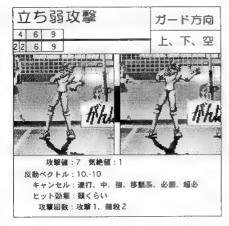


山崎竜子

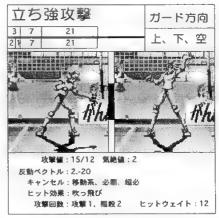


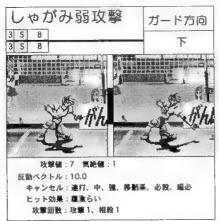


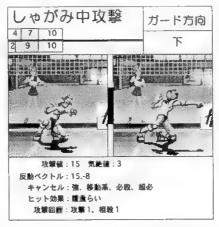
りゅうこ基本技一覧表

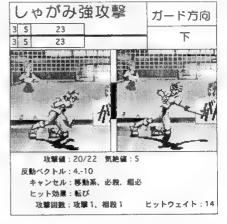








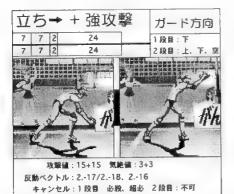












ヒットウェイト:12

ヒット効果:吹っ飛び、ダウン

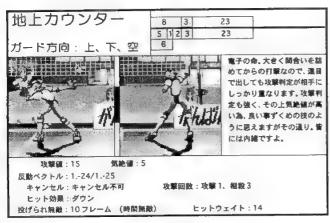
攻撃回敗:攻撃2、相殺2

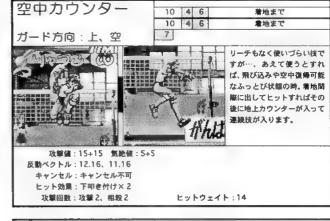
立ち中攻撃…実はりゅうこの通常技で もっとも出が速い技。ダッシュ弱→立ち 中もいけます。

しゃがみ弱攻撃…本当にリーチがないので連打は禁物。技の戻りを潰されます。 リーチぎりぎりが使いどころなんですが 出すの怖いです。相手が暴れん坊なら使 用を控えた方が良いでしょう。

しゃがみ中攻撃…ダッシュから出せばと んでもないリーチになる上、ガードされ てもあまり反撃を受けません。終盤での 貴重なダメージ源に。ヒット確認後にハ イパータックルが繋がるのも強みです。

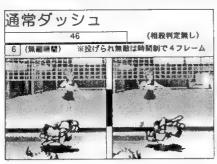
しゃがみ強攻撃…出の早さがしゃがみ弱と同じで、攻撃力・気絶値は共にトップクラスという素晴らしい技。近/遠で2段階に攻撃判定が変わり、どちらもリーチは長め。バックダッシュ等へのキャンセルで隙もなくなり奥様お値打ちです。

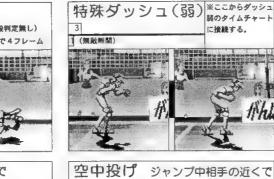


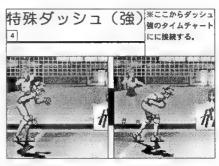


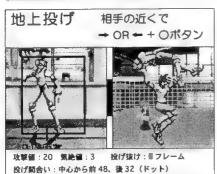


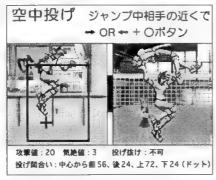


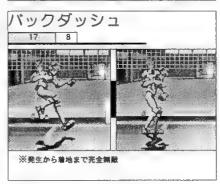


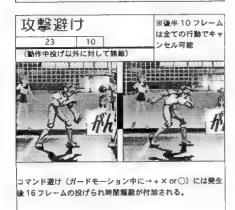










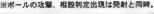


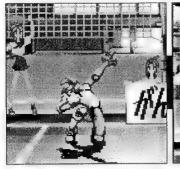
稲妻サーブ

↓ ↓ + × or ○

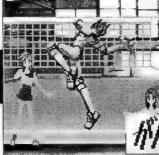
上昇中完全無敵空中ガード不可の対空&飛び道具です。弱・強でジャンプの高さと軌道が変わります。弱強で変化を付けて撃つだけで足止めとして非常に強力なうえ、対空技としてもほぼ隙無しです。跳ばせて落とすどころか、相手に跳ぶという選択肢を与えないぐらいの強力な技。こりゃひどいわ。

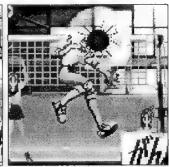
	攻擊値	気絶値		反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	5+12	0+1		618. 12.16	ダウン、下叩き付け	1 段目:上、下 2 段目:上、空	全て0
A 공 공	ボール:25	ボール:5		ボール:814	ボール:吹っ飛び(赤燃焼)	ボール:上、下、空	± (0
74	← 5+5+12 0+0+1 618 × 2.		618 × 2, 12.16	ダウン×2、下叩き付け	1、2 段目:上、下 3 段目:上、!	· 全て0	
強	ボール:25	ボール:5		ボール:814	ポール:吹っ飛び(赤燃焼)	ボール:上、下、空	± (0
0,	/60	20		40	60	80	
	9	7 頂点まで	2 3	着地まで+着地後4	(攻撃回数 本体:2 ボール:	1)	
弱	9	7 頂点まで		着地まで+着地後4	(相殺回数 本体:2 ボール:	1)	
	動作開始	的から頂点型で	▲ ボ-	ール発射			
- /	10	2 3 頂点家	で	2 3 着地まで+	着地後4 (攻撃回数 本体:3	ポール:1)	
強	10	2 3 頂点ま	で	2 3 着地まで+	着地後4 (相段回数 本体:3	ボール:1)	
	動作	F開始から頂点まで		▲ボール発射			
	the second second second	ATT ME AND	- COLUMN				











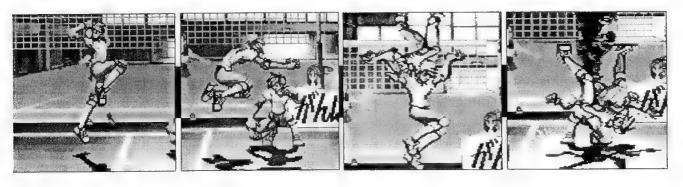
必殺技

クイックドライバー

↓ ★ + × or ○

出てからジャンプの頂点まで完全無敵、その後も下 半身無敵の打撃投げです。通常技からのキャンセル では繋がらないので、復帰の取れないダウン状態の ところを捕まえましょう。この技は竜子にとっては 貴重な中段技ですが、ガードされたら終わりという 技ですので単発での使用は極力控えましょう。

	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	0+32	0/3+7	0.0	腹食らい→投げ	上、空	14
強	0+32	0/3+7	0.0	腹食らい→投げ	上、空	14
0/	60	20	40	60	80	
33	16 3 10	6 6	17 (和教回)			
強	15 2 10	3 6	17 (攻撃回影 17 (相殺回影			



竜巻レシーブ

↓ ★ → + × or ○

出だしの無敵時間が長く、ガードキャンセルや投げとの二択など に向いています。カウンターで返しづらいラッシュを受けたとき などにも。密着状態で出せば相殺することなく攻撃が当たるうえ、 ガードされても相手を通り過ぎるのであまり隙もありません(弱 の方は)。強はその射出角度のひどさから使えません。

	攻擊僵		気斜	色值		反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	15+20/12 +12)	1+3/	/2+2		10.0、20.0/1418 120	頭食らい、横叩き付け/頭食らい	全段:上、下、空	10、14/12、12
強	15+20/10 +10 1+2/1+1			10.0、518/124、 030	頭食らい、吹っ飛び、吹っ飛び	全段:上、下、空	10, 14/12, 10		
0/	60		20)		40	60	80	_
	12	2		14	3		(攻撃回数 3)		
33	12	2		14	- 3	着地まで+着地後4	(相較回數 3)		
	12]							
24	12	2		14	3	着地まで+着地後4	(攻軍回数 3)		
強	12	2	11.11.	14	3	着地まで+着地後4	(相段回数 3)		
	12								





4 着地まで+着地後4 (相殺回数2)





※強で出した時

必殺技

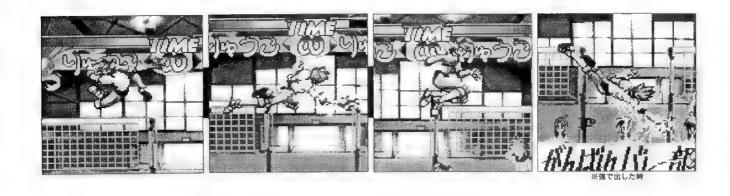
空中竜巻レシーブ

空中で**↓★→**+×or○

空中竜巻レシーブ

弱はお遊びで。出だし無敵が無くなってしまっているので、 密着ではかなり使いづらくなっています。強レシーブで空中 の軌道をいきなり変えて相手のタイミングをずらしたり、2 段目を着地際に当ててカウンターに繋いだりしてみて下さ 1/1

				V 10		
	攻擊個	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	15+20/12 +12	1+3/2+2	10.0、20.0/1418 120	頭食らい、横叩き付け/頭食らい 吹っ飛び	全段:上、下、空	10, 14/12, 12
強	17/7+12 1+1 10.22/1016, 624		下叩き付け、吹っ飛び、吹っ飛び	全段:上、下、空	14/10, 10	
O,	60	20	40	60	80	
33	13	2 14	3 着地まで+着地後4 (攻撃 3 着地まで+着地後4 (桁段)			



超必殺技

ハイパータックル

 $\blacksquare \ \ \Rightarrow + \square \ \text{or} \ \bigcirc + \times$

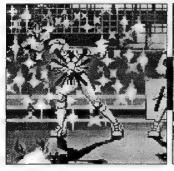
2 段目ガード不可、そして威力は一級品。でもまず当たってくれません。単発で出すのは控え、しゃがみ中や投げからの連続技としてその威力の部分だけを享受しましょう。気絶値を取るならクイックドライバー、とどめを刺すときの威力を取るならこちら、というように覚えておけばいいと思います。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
20+45	1+3	-128、268	腹食らい、ダウン	1 段目:上、下、 2 段目:ガード不可	12, 14

0/60		2	20		40	60	80	
	10	14		16	12	19	(攻撃回数2)	
	10	14			47		(相股回數1)	
	10			10				

▲暗転開始はコマンド入力から1フレーム後。2~9フレームまで相手行動不能。

※初段がヒットしなかった場合の硬度は 16。









穴埋め大紀行 No.1

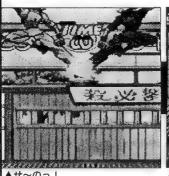
北条先輩の 『相殺グランプリ』 虎美の空中飛び足刀には少し特殊な相殺判定が設定されています。

なんと!、相殺回数が無限大なのです。

相殺されたら次から次に相殺判定 が復活するようになっているので、 この技を相殺によって止める事は 出来ません。 それを利用したのがこの遊びです。 2人で同時にジャンプして同時に 技を出します。すると、、、、

かなり見物なので一度試して見て下さいね。

めぐみの超必殺技、めぐみ・けり けりダンスも同キャラで同時に出 してもいい物見れますよ。



▲せ〜のっ! 『おりゃ〜』 相殺合戦開始!



▲ガガガガガガガガキ〜ン! 着地するまで相殺は続きます。 壮観です。



▲パシっと着地。カッコイイですね。



▲少し高度が違っていた場合は高度 が高かった方が勝ちます。

北条虎美

Torami Hojo



7月22日生 蟹座 A型

所属:空手部

身長:172cm 体重:58kg

BWH: 86/60/83

好きな物:格闘ゲーム

嫌いな物:弱い奴 好きな教科:体育 嫌いな教科:数学

好きな言葉『日々鍛練』

彼氏イナイ歴:6年

チャームポイント:日本一の蹴り

将来の夢:日本女性初のリングス参戦

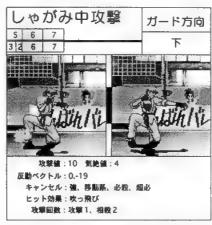
とらみ基本技一覧表

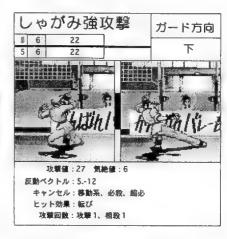


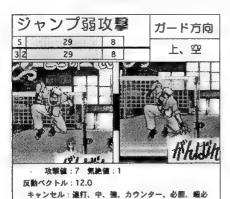


















攻撃回数:攻撃1、相殺2 ヒットウェイト:12

攻撃値:15+12 気絶値:3+3 反動ベクトル:18.0、19.0

キャンセル:1段目 移動系、必数、超必

2厘面:キャンセル不可

ヒット効果: 趣意らい

ヒット効果:頭食らい×2 攻撃回数:攻撃2、相殺2

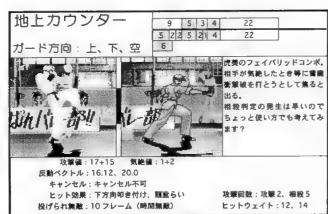
しゃがみ中攻撃…攻撃判定がしゃがみ攻撃にしては上の方に出る。空中ガード不可技なのでラッシュをジャンプで抜けようとする相手を捕まえることができる。 ヒット後は双龍拳などにつなごう。

攻擊回数:攻擊1、相投1

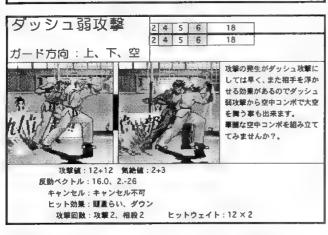
しゃがみ強攻撃…驚異のリーチとダメージを誇る技。相手の攻撃の届かない間合いからでも足下を狙って行くことが可能。 単体のダメージが大きいので、しゃがみ強→双龍拳、とつなぐだけでもかなりのダメージになる。 ジャンブ弱攻撃…カニばんち。

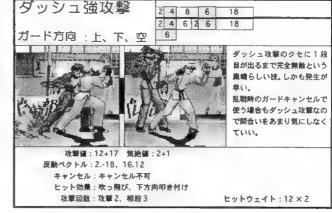
各種ジャンプ攻撃…とらみはジャンプ 攻撃にも地上と同じように弱→中→強→ 必殺技(空中カウンター)、とキャンセル をかけていくことが出来るのでカッコイ イ空中連続技を組み立てることができる。

→+強攻撃…大振りに見えるが振り上げ た時にすでに攻撃判定が出ており、他 キャラのしゃがみガード不可技に比べて も発生が早い。







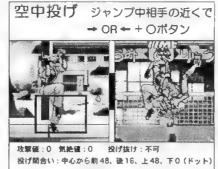


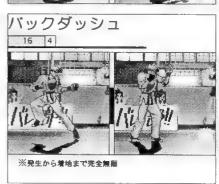


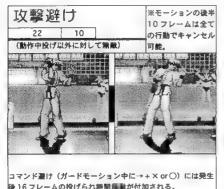


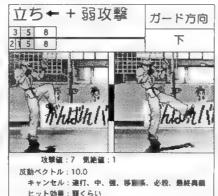














攻撃回数:攻撃1、相殺2 ヒットウェイト:12

覇王拳

↓ ★ → + × or ○

射程距離のある飛び道具。

3 発の気弾を発射し、ヒット後相手は倒れない。 人にもよるがあまり使屈頻度の高い技とは言えない。

	攻擊值	気絶値	反動ベクトル		ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	12 × 3	4 × 3	1410/1210/1110		頭くらい(燃焼青)	上、下、空	5
強				同上			
0/60		20	40	60	81	0	
33 <u> </u>	9 4 4	2	26		k marian ika ma 197		
22	▲ ▲ ※ ▲部分で記	▲ 机弹発射		Įį.		mint (
強□	11 4	4	28	. 4			
)IX	★ 本部分	で気弾発射		-#	" "	11 / Eo	Bl. Tho
	単の攻撃判定は発生が 単の攻撃、個殺判定の	から 18 フレームで消失す n出現は発射と同時。	rā.				1
34.7	テンクステ、 田林町だり	A MANUA SCALO CHAMILA					

必殺技

空中覇王拳

空中で**↓ ★ →** + × or ○

地上版に輪をかけて趣味の技。

地面に倒れた相手に当てて相手に嫌がらせなどもできる。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33 -	12	4	1410 /1210/1110	頭食らい(燃焼青)	上、下、空	5
強				同上		
0,	/60	20	40	60	80	
	13	着地まで	1			
	※タイムチャートは弱 気弾の攻撃料定は発	気弾発射 、強ともに同じ。 生から18 フレームで消 定の出現は発射と同時。	失する。			

必殺技

双龍拳

↓ ↓ + × or ○

連続技、ガードキャンセル、と攻守にかけて大活躍。 弱は攻撃の発生が遅いが無敵が長く、強はその逆。 下への判定がイマイチで、しゃがんだ相手にヒットさせた場合にはク リーンヒットぜずに浮かない事があるので注意。

	攻擊値	気絶値	反動^	(クトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	22/15+7+12	1 × 2+2	012, 0	16、426	頭くらい/吹っ飛び 吹っ飛び、ダウン	1段目:上、下 2、3段目:上、下、空	5 × 2, 14
強	22/15+15 +7 × 2+12	1 × 4+2	012 × 2. 426	. 016 × 2	頭くらい 吹っ飛び×3、ダウン	1、2段目:上、下 3~5段目:上、下、空	5 × 4, 14
0,	/60	20	40		60	80	_
33	8 5 1 8 5 1	4 3	20	(攻撃回数3) (相殺回数3)			
強	6 4 2 3 6 4 2 3 6 6	224	27 27	(攻撃回数		部	PI A

飛び膝踵落とし

↓ ★ + × or ○

主に連続技に組み込んでいく技。

弱で出すとほんの少しだけ無國時間がある。

低い位置での叩き付け攻撃になるため受け身が取りにくい。

空中からの攻撃ではあるがしゃがみガード可能。

—	_ •						-
	攻擊値	気絶	直 反動	ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	17+10+17 3+1/2+2		+2 215, 1 17.14	166/16.14	ダウン、頭くらい/下叩き付け、 下方向叩き付け	上、下、空	12 × 3
強					同上		
0/	60	20	40)	60	80	-
33	6 頂点まで 2 3 21 頂点まで 2 3 (打撃に対しての)	8 3	着地まで+着地後8 着地まで+着地後8	(攻撃回数 3) (相殺回数 4)			
強	5 頂点まで 2 2 2 1 頂点まで 2	5 5 5	着地まで+着地後8 着地まで+着地後8	(攻撃回数3) (相殺回数4)	部	都	

必殺技

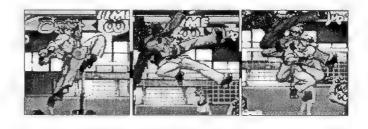
空中飛び膝踵落とし 空中で **↓ ★ +** × or ○ 主に連続技に組み込んでいく技。

性能は地上版と同じ。

虎美は空中で多彩な連続技を組み立てることが出来るのでその一つの 選択肢としてどうぞ。

	攻擊個	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	17+10+17	3+1/2+2	215、166/16.14 17.14	ダウン、頭くらい/下叩き付け 下方向叩き付け	上、下、空	12
強				同上		

※タイムチャートは弱強共に地上版と同じ。



必殺技

空中真空飛び足刀

空中で ↓ ↓ + × or ○

攻撃発生までに時間がかかるが、出てしまえば着地するまで攻撃、相 殺判定が持続する。

また、相殺回数に制限が無いので相殺されても技が途中で終わる事は 無い。これも空中連続技に組み込んでみます?

	攻擊値	気絶値	反動べク	トル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
इइ	25	5	1218	3	吹っ飛び	上、下、空	10
強				Γ	司上		
0/60	0	20	40		60	80	
弱 —		C接触 or 着地するまで C接触 or 着地するまで		E回数 1)		A Colombia	
強一	15	相手に接触 or 着地す 相手に接触 or 着地す		(攻撃回数1) (相圖回数∞)		e G	
* *	相殺されても相殺す	判定が消えずに残る。					HILLERY
	;				Pa Tom		199

超必殺技

雷龍覇王拳

1 ★ → + × or ○

頂点まで

空中で **↓ ★ →** + × or ○

覇王拳の最終奥義版。

空中から4発の気弾を発射する。

最大ヒット数が12と、かなり多く、上手く連続技に 組み込めば多段ヒットが狙える。気絶狙いに。

攻擊值 気絶値 反動ベクトル ヒット効果 ガード方向 ヒットウェイト $(15 \times 3) \times 4$ $(0.-14 \times 3) \times 4$ $(1 \times 3) \times 4$ ダウン(燃焼膏) 上、下、空

0/60 60 80 40 頂点まで 10 10

』 - 暗転開始は地上版なら頂点に連した瞬間。空中版はコマンド完成の1フレーム後。暗転後8フレームは相手行動不能。 ▲空中で出した場合はこの部分が省略される



▲空中で出した場合はこの部分からスタート

超必殺技

雷龍衝擊破

↓ ↓ + □ or ○ + ×

虎美2つめの最終奥義

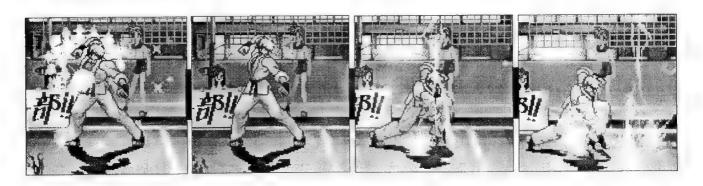
衝撃破発生の寸前までしか無敵が続かないので、一方的 に潰される事もある。

直接当てた時にはもう一度出したり、立ち強攻撃などで 追い討ちを入れて行くことができる。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト	
20 × 3	1 × 3	018 × 3	ダウン×3 (電撃)	上、下	4 × 3	



▲暗転開始はコマンド完成から 2 フレーム後。3 ~ 10 フレームまで相手行動不能。 破の攻撃、複殺判定の出現は発射と同時。



鈴木めぐみ



めぐみ基本技一覧表





















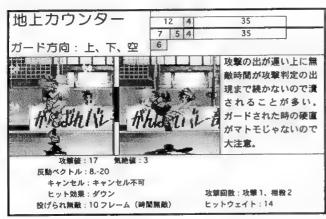
攻撃値:7/10+10 気絶値:1+1 ベクトル:17:-12×2 キャンセル:移動系、必数、超必 ヒット効果:重重らい×2 攻撃回数:攻撃2、棚段2 ヒットウェイト:10×2 立ち弱攻撃…実はキャラ限定でしゃが みガード不可。めぐみの主戦力となる 技。しゃがみ予備モーション中なら清子 以外にもしゃがみガード不可になる(詳 しいことは対戦攻略参照の事)。

立ち**一**攻撃…めぐみの単発技としては ダメージが大きい。ヒット効果が吹っ飛 びなので壁際で当てても受け身されな い。

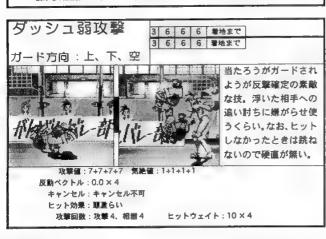
しゃがみ弱攻撃…めぐみの技中で最も 出が速いため、ダッシュ強攻撃からでも 目押しで繋がる。リーチがかなり短いので、しゃがみ騒が届く間合いでも相手の ダッシュ投げなどに注意すること。

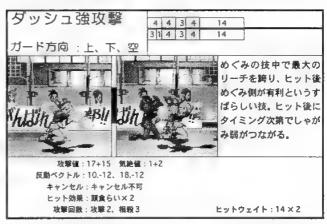
しゃがみ中攻撃…あまり自分の食らい 判定が前に出ない上にリーチもそこそこ にあるので、相手の突進を止めるために 置くようにするとちょっと効果的。

しゃがみ強攻撃…リーチは短かめだが、初段がでるまでは速い。相手が倒れないので、最終奥義のけりけりダンスに繋ぐ時に重宝する。



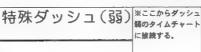






シュ攻撃が出る。





めぐみには特殊ダッシュが無く、ダッシュ攻撃のコマンドが先 行入力されていた場合でも特殊ダッシュを経由せず直接ダッ シュ攻撃が出る。



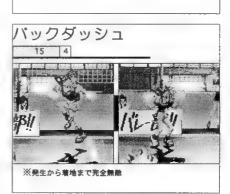
特殊ダッシュ (強)※ここからダッシュ

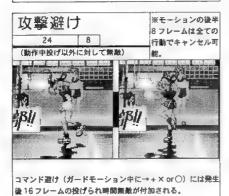
強のタイムチャート

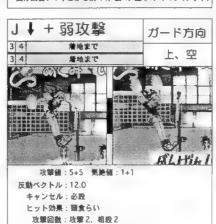
に接続する。













ボンボンアタック

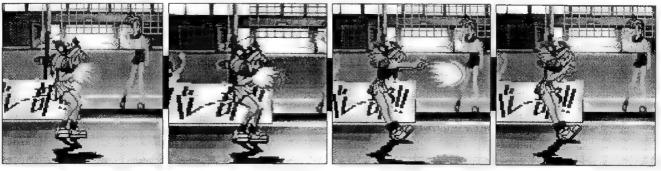
↓ ★ → + × or ○

非常に硬直の長い飛び道具で、近距離ではヒットさせても反撃確定 なので近距離では出さない方が良いですね。

発射後にボタンを押すとその場から戻すことができ、帰りのボンボンにも攻撃判定があります。弱強の違いはボンボンの飛距離とボンボンの発射時間と硬直時間。

	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	12+5	3+1	16.0, 0.0	頭くらい	上、下、空	4. 0
強	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4, 0
0/0	60	20	40	60	80	
[10		49			
33 -	▲ボン	ポン発置				
٦., [12		53			
強	▲ 7	ンポン発射				
2	※ポンポンの功能 ギ		ぜいの際材を開始			





必殺技

フライングボンボンアタック

空中で**↓ ★ →** + × or ○

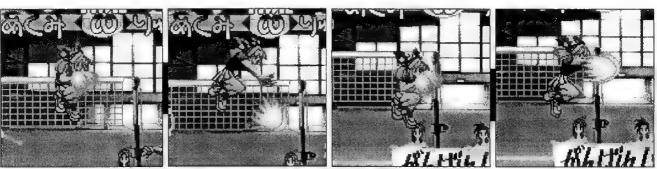
ボンボンアタックの空中版。

弱は斜め下に、強は真横にポンポンを発射します。 弱で出して相手が飛び越した所を引き戻して当てたり、強で出して相手の空中からの接近を牽制したり できます。工夫して使ってみましょう。

	攻擊偏	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4、0
強	12+5	3+1	16.0、0.0	頭くらい	上、下、空	4, 0
0/60		20	40	60	80	

8 着地まで+着地後8 (攻撃、相殺回数2) ▲ボンボン発射

※ポンポン型攻撃、(相殺判定出現はポンポンの発射と同時



※弱で出した■

※強で出した時

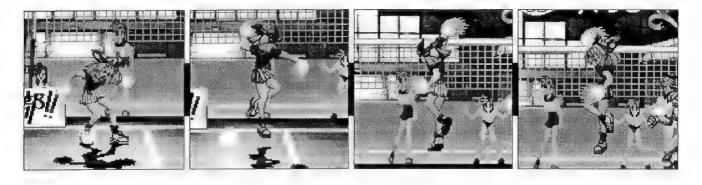
ボンボンアッパー

↓ ↓ + × or ○

めぐみしょ〜りゅ〜けん。だけど空中ガード不可ポイントはナシ、とほ。 弱、強ともに無敵時間が攻撃発生まで持続します。

ガードキャンセルなどに使う場合はある程度接近していないと根元しか当たらず、相手がダウンしないので密着時の乱戦向きでしょうか。 めぐみの技の中ではダメージがかなり高いので連続技に。

	攻擊値	気絶値	反動へ	グトル		ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
डुड	20/10+10+10	4/1+1+1	011/018	018, 025	頭くらい	/ ダウン、ダウン× 2	上、下、空	14/5, 5, 5
強	20+10 × 4	4+1 × 4	011, 0	18×3、025	頭<	らい、ダウン× 4	上、下、空	14、5 × 4
0/	/60	20	40		60	80		
33	5 3 6 4 1 3 6 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	6 着地まで 着地まで	+ 着地後 8 - 着地後 8	(攻撃回数 3) (相殺回数 4)				
強	3 2 5 3 4 2 1 2 5 3 4		まで+着地後8 まで+着地後Ⅲ	(攻撃回数 5) (種殺回数 6)				



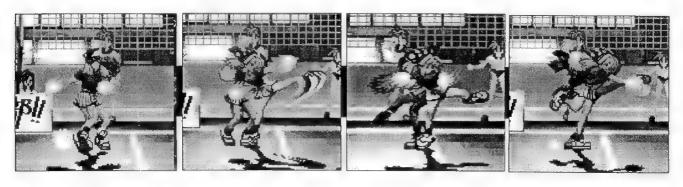
必殺技

めぐみ・けりけりパンチ

これと言った利点がなく、イマイチつかいどころに悩む 技。『めぐみ』の名を冠した技でもあり、有効に使いたい 所ですが、ガードキャンセルで出しても3段目が空振り することが多いので、注意しましょう。

_	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	12+12+20	1+1+2	1614 × 2, 616	頭くらい×2、ダウン	上、下、空	10 × 2, 12
強	12+12+20	1+1+2	1614 × 2, 616	頭くらい× 2、ダウン	上、下、空	10 × 2、12
0/	60	20	40	60	80	

3 10	3	4	5 4	16	(攻撃回數3)	
55 10				10	(水車四款3)	
	9 3	5	5 4	16	(個股回数3)	
1	4					
5 3	6 4	5	6	18	(攻撃回数3)	
強 4 4	5 5	5	6	18	(相殺回數3)	



ふみふみ乗っかり

\bot + × or \bigcirc + × or \bigcirc

めぐみの命とも言える重要な技。

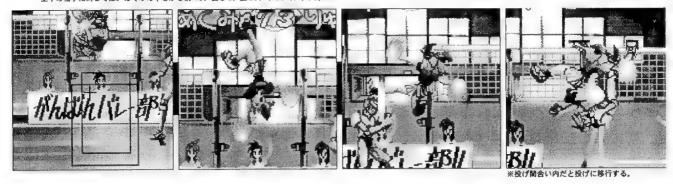
コマンドが成立すると丸まって放物線を描きながら飛ぶ。間合いが近けれ ば投げ、遠ければ打撃に変化します。弱強の違いは飛ぶ高さで、弱は低く、 強は高く飛びます。投げの部分は投げ抜け不可です。

	攻擊値	気絶個	反動ベクトル		ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
投げ	25	3	_		ダウン	投げ技	_
打撃	10+7+12/17	2+1+4/3	0.0, 018, 820		頂くらい、ダウン× 2	上、空	14, 10, 10/14
0/60		20	40	60	80		

話は6フレーム後、強は4フレーム後に40ドットに達する。

※投げ間合い

地上の相手に対しては、めぐみの中心から置 48、後ろ 18、上 8、下 72 (ドット)。 空中の相手に対しては、めぐみの中心から前 40、後ろ 8、上 20、下 60 (ドット)。



超必殺技

めぐみ・けりけりダンス

$\blacksquare \blacksquare + \square \text{ or } \times + \bigcirc$

めぐみの最終奥義。

発生は遅めですが、とてつもなく無敵時間が長く、ほと んどの技に打ち勝つ事ができます。

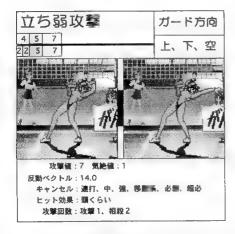
しかし、ガードされた時のスキは大きく、相手のゲージ も増やすので最大級の反撃を覚悟しておきましょう。

攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
7+0 × 4+25 × 3 +0+25+10 × 4	1+0 × 4+3 × 3 +0+3+1 × 4	省略	1~10段目まで頭くらい 11~14段目はダウン	上、下、空	1 段目は10、2~10 段目は5 11 段目は14、12~14 段目は5
0/60	20	40	60	80	
初動作 22 22			20 20 か、相殺されると下のタイムチャー	- に移行。	
1段日 2 3 2 2 2	本開始はコマンド完成からもフ	レーム後。7~14フレーム 9 3 7 3	4 3 7 4 3 Z	5 3 4 4	3 着地まで+着地債8
ヒット独 2 3 2 2 2	6 3 2 2 4	8 1 3 6 1 3	4 3 5 2 4 2 1 2	5 3 4 4	3 着地まで+着地後8 (攻撃回数14、相脳回数17)
Läiky	おりは				

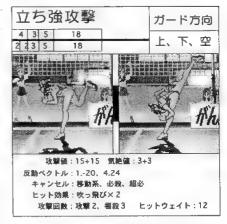
大久保久美

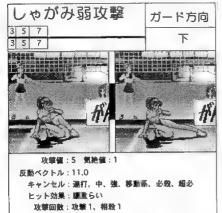


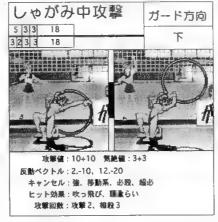
くみ基本技一覧表

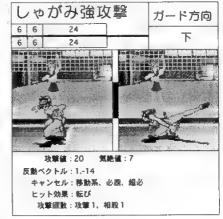


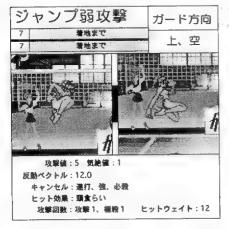




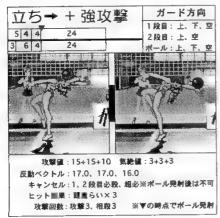










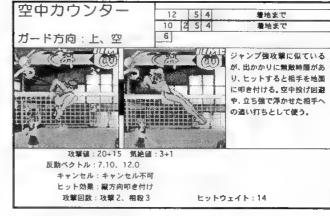


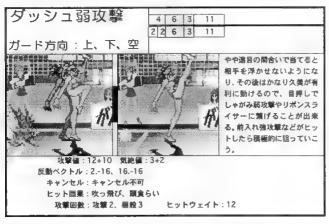
しゃがみ弱攻撃…久美の技の中でもっとも出が早い、リーチも長い、判定も強い、連打が効く、という文句のつけようがない技。相手によってはこの技だけでほとんどの行動を封じ込める事が出来る。ヒットしたらしゃがみ強→強リボンカッターへ。

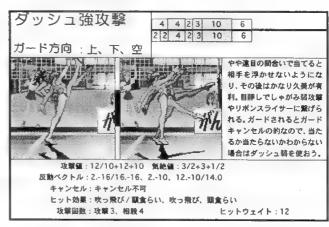
しゃがみ中攻撃…リーチも出の早さも そこそこで、判定が強い上に不思議な力 が備わっている(久美の対戦攻略参照)の で、しゃがみ弱が届かない間合いでは多 用してみよう。 立ち中攻撃…リーチがかなり長く、出が早い。中間距離~遠距離での牽制に。上に伸びるので、相手のジャンプ封じにもなる。

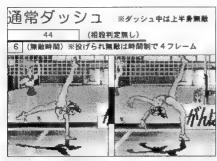
立ち→+強攻撃… 2段目(久美の腕が伸びきったところ)が中段攻撃なので、しゃがみガードを崩せる。ボールが久美の手を離れた後は通常の飛び道具扱いになる。ヒットしたら強リボンカッターやダッシュ攻撃に繋ごう。

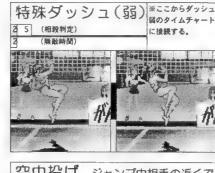


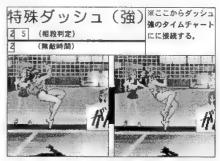






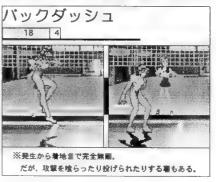
















スティックショット

$\bot + \times \text{ or } \bigcirc$

スティックを前方に投げる技。当たると相手は少し吹っ飛ぶ。あらゆる飛び道具と相殺しない。相手が動きそうなところで出して相手の動きを封じていこう。強はしゃがんでいるだけで避けられてしまうので、普段は弱を使う。強スティックショットはしゃがみ強攻撃からの連続技としても使えるが、わざわざ狙う必要もない。

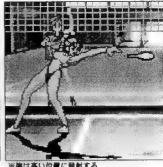
2	416	ダウン	上、下、空	4
2	416	ダウン	上、下、空	4
20	40	60	80	
36	(攻	撃、御殺回数 1)		
	20	20 40	20 40 60 1 36 (攻撃、粗殺回数1)	20 40 60 80

※スティックの攻撃、相殺判定出現は発射と同時、







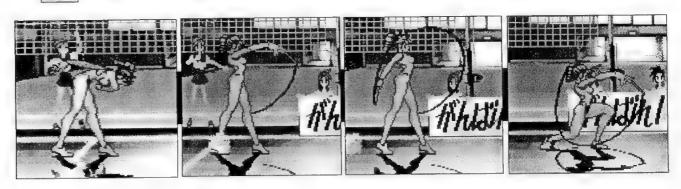


必殺技 リボンカッター

11 + × or O

リボンを振り回しながら少し前進する技。久美の主 戦力となる多段必殺技。相殺能力が高いので、相手 の行動を見てから後出しで出していこう。大抵の技 に打ち勝てる。もちろん連続技の締めにも多用する。 この場合は前進距離の長い強を使う。ガードされる と反撃必須なので注意。

	攻擊値	気絶値	反動ベクト	ル ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
द्रद्व	17/12+15	3/1+3	014、820/	-25 腹くらい、ダウン	上、下、空	4 × 2
強	17 × 2+12 +15 × 2	3 × 2 + 2 + 3 × 2	014 × 3、8 225	-20、 康食らい×3、ダウン>	(2 上、下、空	4 × 5
0,	/60	20	40	60	80	200-
	7 9	7	25	(攻撃回数2)		
33	3 4 9	7	25	(複殺回数 3)		
7/	7 3 3 3	3 3 4	28	(攻撃回数5)		
強	3 4 3 3 3	3 4	28	(相殺回担 6)		



スピニングスワンキック

J ★ + × or ○

上昇部分は空中ガード不可で、落下部分はしゃがみガード不可の中 段攻撃になっている。闘の方が高く飛ぶので、先読み対空でジャン プ中の相手を落とすように使う。強は出かかりを対空に使い、落下 部分を地上の相手への奇襲攻撃に使う。使い道が多彩な分、使いこ なすのが難しい技。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	12 × 2+7/10 +10+15	2 × 2+1/3 +3 × 2	614, 812, 6.8/12,-6 1216/8.16, 20.0	ダウン×3、 ダウン/下叩き付け、頭くらい	1、2 段目:上 3~5段目:上、空	10
強	12 × 2+7/10 +10+15	2 × 2+1/3 +3 × il	614, 812, 6.8/126 1216/8.16, 20.0	ダウン×3、 ダウン / 下叩き付け、頭くらい	1、2段目:上 3~5段目:上、空	10
0/	/60	20	40	60	80 	
33	6 4 6 4 2 4 (後半4フロ	頂点まで 2 頂点まで 2 ノームは打撃のみに対	5 着地家で S 6 S 着地家で S 6 して無敵)	(攻撃回数5) (相殺回数5)		
強	4 6 4 2 4 (後半4フレ	頂点まで 2 頂点まで 2 ・一ムは打撃のみに対	5 着地まで 5 6 5 着地まで 5 6 して無限)	(攻撃回数 5) (相殺回輩 5)		







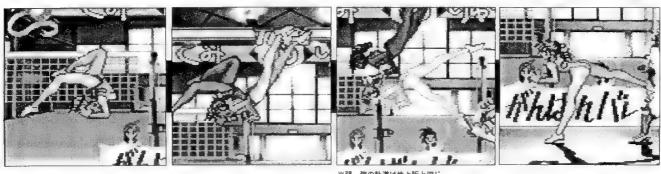


必殺技 空中スピニングスワンキック

空中で ♥♥+×or○

スピニングスワンキックの空中版。バックジャンプ や2段ジャンプなどから出すとよい。上空から不自 然に軌道を変えて地上の相手を強暴出来るので、 フェイント技として使っていける。相手の近くで強 スピニングスワンキックのコマンドを入力すれば、 間合いに応じて空中投げとの自動2択になる。

	攻擊值	気絶値	反動	ベク	トル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
77	12 × 2+7/10	2 × 2+1/3	614. 81	12, 6.	8/126	ダウン× 3、	1、2段目:上	10
डुड	+10+15	+3 × 2	1216/8.1	6, 20	.0	ダウン/下叩き付け、頭くらい	3~5段目:上、空	10
強	12 × 2+7/10	2 × 2+1/3	614, 81	2, 6.8	1/126	ダウン×3、 ダウン/下叩き付け、頭くらい	1、2段目:上	10
593	+10+15	+3 × 2	1216/8.1	6, 20.	0		3~5段目:上、空	
0,	/60	20		40		60	80	
	4 頂点まで	2 5	地家で 5	6	(攻撃回散	5)		
33	4 頂点まで	2 5 4	地まで 5	-	《相殺回數	5)		
			14 Street	-	/v.ee	e)		
础	4 頂点まで 4 頂点まで		地まで 5	8	(攻撃回数			



※韓、強の軌道は地上版と同じ。

超必殺技 リボンスライサー

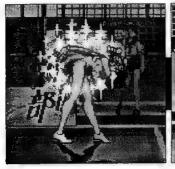
 $\blacksquare \blacksquare + \square \text{ or } \times + \bigcirc$

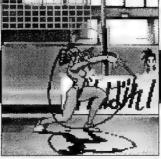
久美の超必殺技。強リボンカッター+強スピニングスワンキックの ような動きで相手に突進する。出かかりが非常に強いので、起き上 がり技として優秀。発動時の時間停止の間に大きく前進するので、 相手の不意をついてヒットすることも多い。もちろん連続技にも組 み込める。頼りになる技。

攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
17 × 2+12 +17 × 2+12 +15+12 × 2 +7/10+10+15	3 × 2+1 +3 × 2+1 +3+2 × 2 +1/3+3+3	省略	腹くらい×6 ダウン×5 頭くらい	1~7段目:上、下、空 8、9股目:上 10~12段目:上、空	1~7段目:4 8~12段目:10

0/60	20	40	60	80	
5 2 2	4 2 2 3 6	15 3 頂点まで	2 6 着地まで	\$ 6 (攻撃回数11)	
3 2 2 2	6 2 3 6	15 3 頂点まで	2 6 着地まで	- 5 (柏殺扇數 12)	

▲ 2~9 フレーム目まで相手行動不能









あすか 120% スペシャル ウルテク No.1 大関技

潜在能力

『爆裂ケロピョン』

あすかマニアのみんながビック リするような隠し技が送られてき たぞ。

なんと、ゲージ120%でなおかつ 自分の体力が0の時にしか使えな い幻の潜在奥義だ!。

まず、かりなの命令が出るとケロ ピョンがその場で体を膨れ上がら せて一定時間後に大爆発!

そのダメージは壮絶の一言。どん な状況からでも一発逆転できる大 技だ!。

しかし、この技を使った後はケロ ピョンが死んでしまうので 1 試合 1回しか使うことが出来ない。 注意してくれ。

あまりに強烈な技のため、コマン ドは内緒。



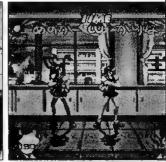
ンでケロピョンをその場にセットし、



-ショ ▲御主人様からの非情な自爆指令。

壮絶な爆死。

凄まじい爆風だ!



▲かりなが飛び上がるとケロピョンは ▲次のラウンドからはかりな一人で 闘わなくてはならない。

『ま、体細胞はしっかり継代してあ るから大丈夫だよ。』

新堂環

Tamaki Shindo



たまき基本技一覧表





攻撃回数:攻撃1、相廻2

ヒット効果:麻食らい

















攻撃回数:攻撃1、相撃2 ヒットウェイト:10

ヒット効果: 頭責らい

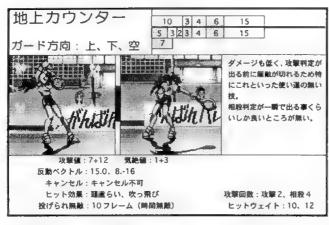
立ち中攻撃…立ち中から立ち中2段目やしゃがみ中等にキャンセルできる特殊な 技。立ち中の2段目はダメージが低いので他の技につなげていった方が効率が良い。

立ち強攻撃…目玉が飛び出す程のダメージと気絶値を持つ。

連続技に組み込んだり、登げの後壁受け 身を取り損なった相手を拾うのに使える。 体力差がある時の減り方は壮絶の一言。 しゃがみ中攻撃…スライディングになっており、前進しながら攻撃を出す。 発生がそこそこに速く、自分のやられ判定が後ろの方に行くので一方的に負ける事が少ない。ダッシュ投げと共に中間距離での切り込み技。

→+強攻撃…他のキャラと違い、しゃが みガード不可技ではない。

相手が倒れないので間合いを上手く合わせれば連続技でダイナマイトサーブをクリーンヒットさせることが出来る。











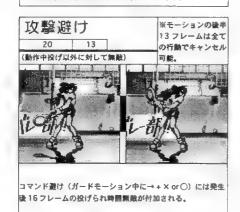














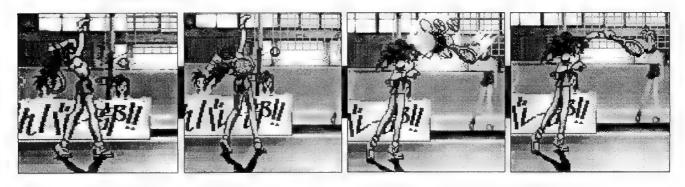
百裂サーブ

↓ ★ → + × or ○

発射するときに降り下ろすラケットにも攻撃判定があり、ラケット 部分は空中ガード不可。

ボールは相殺判定が3回ある上にスピードが速いため相殺負けしにくい。

ニットウェイ	ガード方向		ヒット効果		反動ベクトル	絕值	5	攻擊値	
全 て0	. ±. Т		下叩き付け		16.8	1		12	33
± 0	ール:上、下、空		ボール:頭食らい		ボール:1610	ール:5	ポ	ボール:20	20
			同上						強
		8	60		40	20 免射	▼ボール	60	0/
			ポール:2)	本体:1	(攻撃回数	22	4	16	
			ボール:3)	本体:1	(複殺回數	22	4	16	33
						ンてのみ無敵) ル発射		5 (
			ボール:2)			22	3	17	強
			ポール:3)	本体:1	(書殺回數	22	3	17	JE
							に対して		
			ポール:3)	本体:1	(書教画數		に対して		333



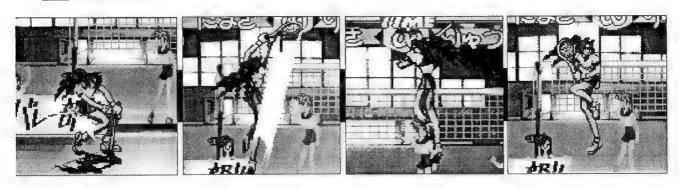
必殺技

ロブ落とし

↓ ↓ + × or ○

上昇対空技で、1段目の始めは空中ガード不可。 この1段目の出始め部分はダメージと気絶値がとて つも無く高いのでぜひこの部分を当てていくように したい。

	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向		ヒットウェイト
33	30/10+10	8/1+1	138, 422/426	上方向叩き付け 頭食らい/吹っ飛び	1段目: 上、下/上、 2段目:上、下、空	下、空	14, 12
強	30/10+10 × 2	8/1+1 × 2	138, 422, 426	上方向叩き付け 顕食らい、吹っ飛び	1段目:上、下/上、 2段目:上、下、空	下、空	14, 12
0	/60	20	40	60	80 		
	6 4 10) 着地まで+着	地後4 (攻撃回数2)				
33	6 4 10	着地まで+着	地後 4 (複殺回数 2)				
54	2 3 8 5	着地まで+着	地後4 (攻撃回数3)				
強	2 3 8 5 5 (打撃に対して	着地まで+着 のみ無敵)	地後4 (相殺回数3)				



攻撃 V (ビクトリー)

1 2 4 + X

迎撃 V (ビクトリー)

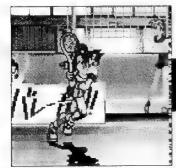
₽ * + ○

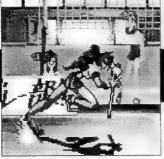
弱はヒットに関係なく、強は1段目のダッシュ状態がヒットすると ブレードが発生し、1段目のブレードがクリーンヒットすると2段 目のブレードがVの字に変わる。

強で出した場合は初段をガードした時点で2段目がガード不可になる。

攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
1 段目: 0 ブレード: 7/10 +10/7 Vの字 : 22	1段目:0 ブレード:1×2 Vの字:6	1 段目: 0.0 ブレード: 010×2 Vの字132	1 段目: 腹くらい ブレード: 頭食らい× 2 V の字: ダウン	上、下、空	1 段目 : 12 ブレード : 8 Vの字 : 18
0/60	20	40	60	80	
	w-71	- ピラ州和 ×ブレード 1 ゼトル	トしていたら ここでブレードの代わり!	ことの字が発生	
5	7 2 7	34	(攻撃回数1)	C 1 40 TW-NET	
攻撃 V 🐧	7 2 7	34	(福里回数1)	_	
ブレード部 5 5	4 2 (攻撃回数 2) 4 2 (相殺回数 2)		22 (攻撃回数1)		
迎撃Ⅴ 。	28		22 (攻撃回数1)	-	
(一段目) 9	打撃に対してのみ無敵		(火车回数1)		
(PX L) (ード1がヒットしていたら ここ	でプレードの代わりに Vの字が発生)		
1段目が当たると 2	7		女孽回数 1)	_	
1 CO 4 - 1 - 9	7	34 (J	攻撃回数 1)	_	
ブレード部 5 5	4 2 (攻撃回数 2) 4 2 (和股回数 2)				

※ガードされた時の攻撃、相殺回数は(本体1+ブレード2×2)で5回。ヒットした場合には(本体1、ブレード2、Vの1)で、4回になる。









▲強で出した時は裏に回り込む。

超必殺技 ダイナマイトサーブ

百裂サーブの超必殺技版。

性能は百裂サーブに似ているが、ボールが地面に接地した後真上に爆炎が

この爆炎部分のダメージが高いので、気絶させた時に間合いを合わせて 打ってみたり、→+強攻撃のあとにキャンセルして出したりしてクリーン ヒットを狙おう。

ヒット効果 ガード方向 ヒットウェイト 攻擊値 気絶値 反動ベクトル ラケット:12 ラケット:上、下 ラケット:0 ラケット:下叩き付け ラケット:1 ラケット:16.8 ポール:地面に付くまで25×2 ポール: 0.-12×N ポール: ダウン (燃焼赤): ポール: 上、下 ボール:0 ポール:1×N 地面に付いてから 25 × N 80 60 0/60 40 ▼ボール発射 (攻撃回数1) 2 2 (白部分は打撃に対してのみ無難)

▲暗転開始はコマンド完成から4フレーム後。5~12フレームまで相手行動不可。

※爆炎は莆面外に消えるまで複数回攻撃判定を持つが、実職での最大攻撃回数は5回くらい。









穴埋め大紀行 第二回

たまきの百裂サーブのカスには 相殺判定だけが残っているのを利

用して遊びましょう。

迎撃Vを使う事によってターンも 可能です。

環お姉さんの 『ボールで遊ぼう』 まず百裂サーブを相手にガードさ せてそのカスを立ち中攻撃で拾い ます。

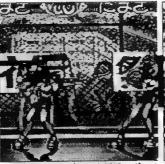
ボールが真上に跳ね上がりますね。 これは立ち弱やジャンプ弱、カウ

さあ、キミは何回ボールを相殺す ることができるかな?。

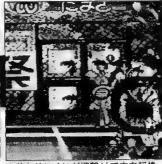
ンターなどいろいろな技で拾って いくことができ、しかも画面端で



▲百裂サーブの後。右上にボールの カスが且える。



は消えずに再び上に舞い上がる。



▲立ち中攻撃でポールを相殺。ボール ▲分かりにくいが迎撃 V で方向転換 した所。上手く行けば永久にポール を浮かせ続けることができる。



▲ジャンプ弱攻撃で華麗にゲット! ロブ落とし等でも拾うことができる のでキミだけのオリジナルリフティ ング (?) テクを磨こう!

豊田加莉奈

Karina Toyota



かりな基本技一覧表

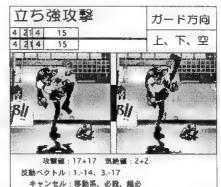




: ※ミドルコンボに連係可能

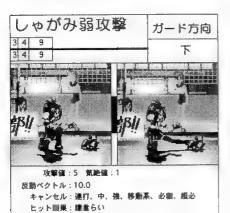
ヒット効果: 難食らい

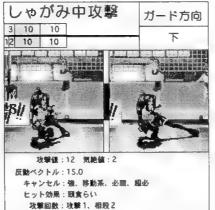
攻撃回数:攻撃1、相對2



セット効果:吹っ飛び×2

攻擊回数:攻擊2、相股2











攻撃鎮:5 気絶値:1 反動ベクトル:12.0

キャンセル:連打、強、カウンター、必殺

ヒット効果:原食らい 攻擊回数:攻擊1、相殺1







15 整值:12 包护值:2

反動ベクトル: 17.0

キャンセル:強、移動器、必殺、超必

ヒット効果: 即重らい 攻擊回数:攻擊1、相殺1 立ち弱攻撃…立ち状態から下段を攻撃で きる。発生はしゃがみ弱よりわずかだが

攻撃回数: 攻撃1、相殺1 ヒットウェイト: 10

ヒット効果: 職食らい

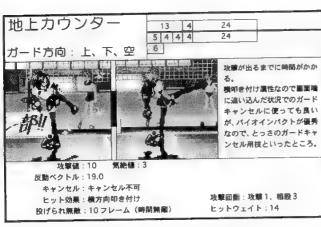
立ち中攻撃…しゃがみ中やミドルコンボ につながる。連続技の段数を1つでも増 やしたい時や→+強で相手を吹っ飛ばさ ないための距離を調整するのに使う。

しゃがみ中攻撃…前進しながらの攻撃 が可能。連続技ではケロケロメガヒート につなぐための中継点として活躍する。 相殺の発生が1フレームなのにも注目。

→+強攻撃…しゃがみガード不可技。 出はじめの部分をヒットさせてしまうと 相手が吹っ飛んでしまう。

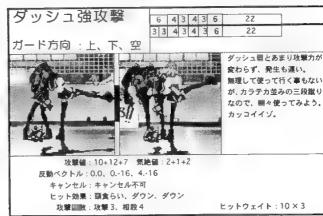
また、2段目はキャンセル不可。 他のキャラのしゃがみガード不可技に比 べて使い勝手が良いとは言えないが。か りなは投げのダメージが低いので相手の ガードを崩すために使っていこう。

ジャンプ強攻撃…空中カウンターで キャンセルをかけることができる。

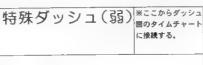




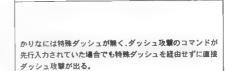








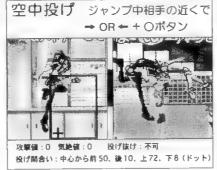
かりなには特殊ダッシュが無く、ダッシュ攻撃のコマンドが ・先行入力されていた場合でも特殊ダッシュを経由せず直接 ダッシュ攻撃が出る。



特殊ダッシュ (強)※ここからダッシュ

にに接続する。









ケロケロアタック

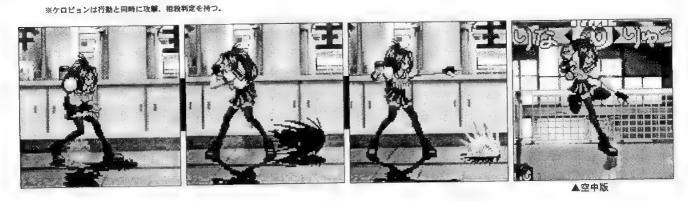
↓ ★ + ×(空中でも可)

攻撃の発生が3.フレームと、飛び道具系の技ではかなり早い方ので、近距離では不意をついてヒットすることも多い。 攻撃力は高めなので、適度に攻めに織りまぜて行こう。 硬直は長めなので、読まれない程度に。

攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
25	5	16.0	腹くらい(燃焼赤)	上、下、空	10



空中 18 着地まで ▲ケロビョン行動開始



必殺技

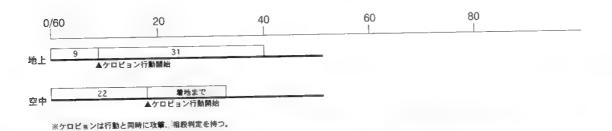
ケロケロヒートプレス

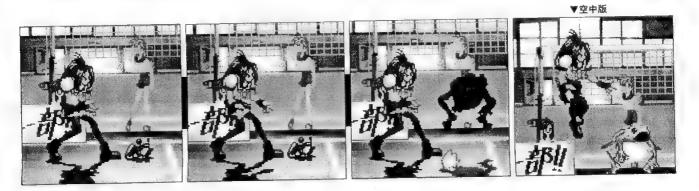
↓ ★ →+○(空中でも可)

ケロケロアタックより発生は遅いが、硬直が短く、攻撃判定の 持続時間も長いので、ヒートプレスを発射しておいて次の行動 に移る事が出来る。

中間距離では積極的に使って行こう。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
10 × 5	1 × 5	16.0 × 5	吹っ飛び(燃焼赤)	上、下、空	4 × 5





バイオ・インパクト

\bot \bot + \times or \bigcirc

かりなの守備の要。

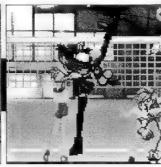
™で出せば攻撃判定が発生しても無敵時間は持続しているので打ち負ける ことが少ない。また、出かかりに少しダッシュするのに加えて攻撃判定が かなり下から発生するのでカス当たりしにくい。

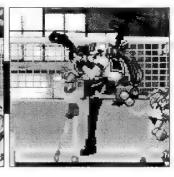
	攻擊值		気絶値	反	助ベクトル	ニーヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	17+7+12	2	1 × 2+2		2, 018, 2/-14,12/-14,14	吹っ飛び/ダウン、ダウン 下方向叩き付け	1段目:上、下 2、3段目:上、下、5	12 × 3
強	22+17+7-	+12	3+1 × 2+2		、122、018 2/-14.12/-14.14	顕食らい、ダウン×2 下方向叩き付け	1、2段目:上、下 3、4段目:上、下、5	10+12 × 3
0/6	0		20	40		60	80	
22 [6 5	1 原点:	きで 着地まで+	着地後 6	(攻撃回数 2)			
33 -	6 5	ま点質	で 着地まで+	着地後 6	(相殺回数2)			
*		ラに接触す	すると叩き付けに移行					
強一	6 2 2	頂点まで	き 着地まで+オ	地後 6	(攻撃回数 3)			
33K [6 2 2	頂点まで	潜地まで+1	動後6	(相殺回数3)			
	8		すると叩き付けに移行	THE O	(相救国数3)			



付け 6 3 3 3 着地まで+着地後6 (相殺回数3)







必殺技

ケロピョン・セットアップ

↓ ★ + × or ○

技を発動した時点でケロピョンをその場にセットすることが出来る。 セットした後はかりなが立ちガードをするとヒートプレスが、しゃがみ ガードをするとケロケタタックが発動する。

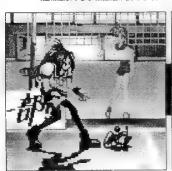
また、セット中にもう一度コマンドを入力することにより強制解除も出来 る。

 攻撃値
 気絶値
 反動ベクトル
 ヒット効果
 ガード方向
 ヒットウェイト

9 23 ▲ケロピョン溜め開始 120 (相数判定を持つ) ※弱でセットアップされているケロピョンは相般されると低い軌道のケロケロヒートプレスを発動する

7会 360 (組設判定を持つ)

※ケロピョンがセットされている状態で上段ガードだとケロケロヒートプレスが、下段ガードだとケロケロアタックが発動する
(通常版より多少飛騰電が長くなる)









超必殺技

ケロケロメガヒート

1 ★ → + □ or × + ○

かりな最大の必殺技。とにかくダメージ量が凄まじく、しかも複数回ヒットさせる事が可能なので逆転が可能。

画面が暗転するまでの間に相殺判定があり。この相殺判定に引っ掛かると メガヒートを回避する事が出来なくなるので、相手の技を読んで出してみ よう。

攻擊値	i	気絶値	反動ベクトル	ヒッ	ト効果	ガード方向	ヒットウェイト
25+45		0+5	16.0	打撃投げ	(燃焼赤)	上、下、空	4
0/60	20	<u></u>	40	60		80	
0/60			Ĭ			<u> </u>	
	ケロピョン発射			(攻撃1、圏殺	3.)		
京 10		47		(攻撃)、個权	1)		
10	(無敵時間	5)				※画面が暗転する者の無	投判定がコマンド完成から0・
10	11	12	画面端まで		(攻撃回数2)		道具と相殺を起こすと弱セッ
た 10	23		でま物面画		(相殺回数1)	アップ相殺時と同じ小さい	いヒートプレスが出る。
		ョン発射から8フレー 完成から暗転開始まで	- ム剛相手行動不能 iの 10 フレームの間ケロピョン	が相殺判定を持つ。	※2回の攻撃	判定の内どちらかが当たると	相手を持ち上げる。
		1					
					Ψ / L		
	la Company			(6)			
TO SECOND	7	4		PAC	6		AN ANY
							A CAMPA
		1		197	V.	er/A	A

超必殺技

▲相殺判定発生

ケロケロアングラー

▲暗転開始

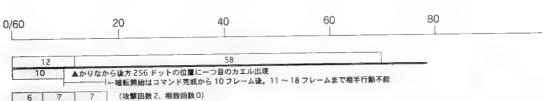
↓ ★ + □ or × + ○'

かりな2つめの超必殺技。

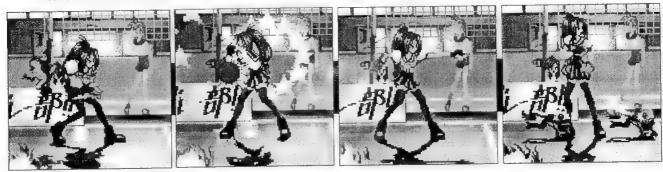
カエルが出現するまでに時間がかかり、かりな自身の硬 直も長めなので使いにくい。

相手にプレッシャーがかけられるので安全な、距離から 発動しカエルと波状攻撃を仕掛けてみますか?。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(12 × 2) × N	(0 × 2) × N	(110 × 2) × N	ダウン	上. ፑ	0



※カエルジャンプ1回分のタイムチャート。 1回ジャンプする度に攻撃判定再出現



小和田奈々

Nana Owada



なな基本技一覧表



















攻擊回数:攻擊2、相殺2

立ち中攻撃…大きく前進しながら攻撃を 出すので相手の不意を突くようにして当 てていこう。

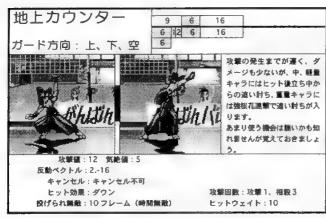
ダッシュ攻撃と共に奈々でチクチクと攻 めていく時に使って行くと良い。

立ち強攻撃…横方向の反動が少ないので ヒット後にあまり聞合いが離れない。 アッパーのような技だが相手は浮かない。

しゃがみ強攻撃…リーチが長く、気絶 値が高い。 ジャンプ弱攻撃…空中での連打が可能。 空中での相殺合戦などに。

ジャンプ強攻撃…通常技の中で最もダメージが高い技。

あすか120%のゲームシステム上、なかなかジャンプ攻撃を当てる機会は少ないが、気絶した時にはジャンプ強攻撃から連続技を狙おう。







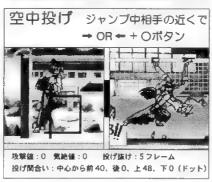
















風月扇

↓ ★ → + × or ○

発生の遅い飛び道具。

弱で出した場合はゆっくりと前に、強で出した場合は斜め上に飛んでいく。

硬直がそれほど長く無いため弱で出してダッシュで追いかけるという戦法もとれる。程々に使うとよろしいかと。

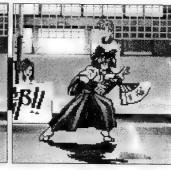
	攻擊個	気絶値	反動べり	プトル ヒット効果	ガード方	向 ヒットウェイト
33	15	4	15.0	頭くらい	上、下、空	
強				同上		
0/60		20	40	60	80	
33	18		4	(攻撃、福教判定各 1)		
99	18	▲順子発射	4			
強一	14		32	(攻撃、相殺判定各1)	_	
)# [14	▲馬子発射	32			











必殺技

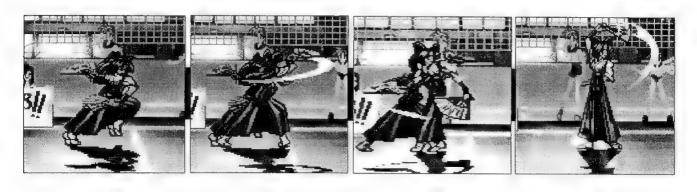
牛若の舞

↓ ↓ + × or ○

前進しながら攻撃を繰り出す。

顕で出した場合は奈々の必殺技中最も無敵時間が長く、ガードキャンセルに使える。強は連続技に。 但し、下半身の判定が弱いのでしゃがみ攻撃にガー ドキャンセルするときは注意する事。

	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイ
BB	20+10+12	1 × 2+3	1010, 28, 422	腹食らい、頭食らい、ダウン	1 段目:上、下 2、3 段目:上、下、空	5
強	20 × 2+10+12	1 × 3+3	1010×2, 28, 422	膜食らい× 2、頭食らい ダウン	1段目:上、下 2~4段目:上、下、空	5
0	/60 L	20	40	60	80	
33	4 4 8	4 5 5	24	(攻撃回数3)		
용용	4 4 8	4 5 5	24	(相殺回数3)		
24	2 2 2 8	4 5 5	28	(攻撃回数4)		
強	2 2 2 8	4 5 5	28	(相殺回数 4)		



裂襲波

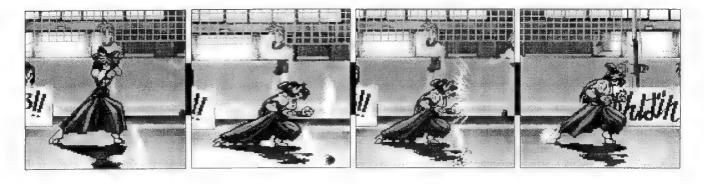
J ★ + × or ○

弱は発生が遅いが無敵時間が長く、強は無敵時間が無い代わりに発生が早い。

ヒットすると相手を壁に叩き付けることが出来る。

壁際であれば受け身が取りにくいので大ダメージが狙える。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	17/15/12	4/4/2	20.0/19.0/1013	横叩き付け/横叩き付け/転び	上、下、空	12
強	17+15+12	4+4+2	20.0、19.0、1013	横叩き付け、横叩き付け、嘘び	上、下、空	12
0/	/60	20	40	60	80	
弱弱	18	9 9	24	(攻撃回数 1) (職殺回数 2)		
強	7 5 3 4 5	4 3	30 30	(攻撃回数 3) (相殺回数 4)		



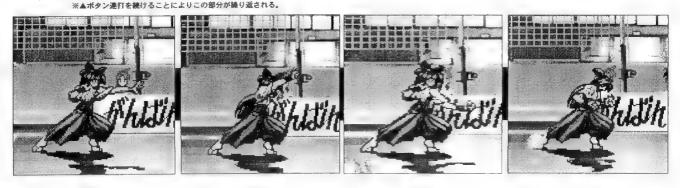
必殺技 桜花連撃

× or 〇ボタン連打

強で出せばヒット数がかなり稼げるので気絶を狙いに行く時 に重宝する。

体力的にリードされた状態からでも、桜花連撃→気絶→舞刀 蒼灸陣という逆転も可能。

攻擊値	気絶価	反動ベクトル	ヒットダ	効果	ガード方向	ヒットウェイト
(10+7 × 3+10) × 2	(2+1 × 3+2)× 2	(156, 146 × 2, 156 146) × 2			全段:上、下、空	12 × 10
(10+7 × 3+10) × 2	(2+1 × 3+2)× 2	(156, 146 × 2, 156 146) × 2			全段:上、下、空	12 × 10
60	20	40	60		80	
2 3 2 3 2 3 2	3 2 3 2 3 2	3 2 3 2 3 2 3				
*▲	777	によりこの部分が繰り返される。				
	(10+7 × 3+10) × 2 (10+7 × 3+10) × 2 60 2 3 2 3 2 3 2 3 2 2 3 2 3 2 3 2 3 2	(10+7×3+10) ×2 (2+1×3+2)×2 (10+7×3+10) ×2 (2+1×3+2)×2 60 20 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3	(10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156, 146×2, 156 146)×2 (10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156, 146×2, 156 146)×2 (10+6)×2 (10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156, 146×2, 156 146)×2 (156, 146)	(10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156、146×2、156 (頭食らい×3 頭食らい)×2 (2+1×3+2)×2 (156、146×2、156 (頭食らい)×2 (10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156、146×2、156 (通食らい)×2 (156、146×2、156 (156、146×2 (156、146×2 (156 (15	(10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156, 146×2, 156 (頭食らい×3、腹食らい、10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156, 146×2, 156 (頭食らい×3、腹食らい、20 (10+7×3+10)×2 (2+1×3+2)×2 (156, 146×2, 156 (頭食らい×3、腹食らい、頭食らい)×2 (10+7×3+10)×2 (146)×2 (156, 146×2, 156 (頭食らい×3、腹食らい、頭食らい)×2 (10+7×3+10)×2 (156, 146×2, 156 (回食らい×3、腹食らい、頭食らい)×2 (10+7×3+10)×2 (156, 146×2, 156 (回食らい×3、腹食らい、頭食らい)×2 (10+7×3+10)×2 (156, 146×2, 156 (回食らい×3、腹食らい、頭食らい)×2 (10+7×3+10)×2 (156, 146×2, 156 (回食らい×3、腹食らい、頭食らい×3、腹食らい、頭食らい×3、腹食らい、頭食らい×3、腹食らい、頭食らい×3、腹食らい、頭食らい×3、腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(回食らい×3・腹食らい・(ロん・10+10+10+10+10+10+10+10+10+10+10+10+10+1	(10+7×3+10) ×2 (2+1×3+2)×2 (156、146×2、156 146×2、156 146×2、156 146)×2 (到食らい×3、腹食らい、2 全段:上、下、空 (10+7×3+10) ×2 (2+1×3+2)×2 (156、146×2、156 146×2、156 146)×2 (到食らい×3、腹食らい、2 全段:上、下、空 60 20 40 60 80 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3 2 3



超必殺技

舞刀蒼炎陣・壱

 $\blacksquare \blacksquare + \square \text{ or } \times + \bigcirc$

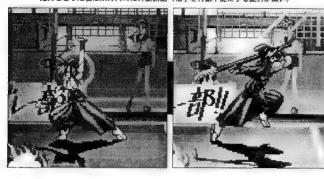
無敵時間、発生、リーチ、どれをとっても特Aランクの超必殺技。 与える気絶値だけは低いが、ゲージがたまったらとにかくこの技を 当てていこう。奈々の命とも言うべき技。

奈々の超必殺技は他のキャラと違い、暗転後の有利時間(8フレー ム)が無い事に注意。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
22+35+20	0+1+0	6.0, 18.0, 2210	腹食らい×2、ダウン (燃焼青)	上、 ፑ	5、14、5

5 2 2 4 41 (攻撃回数3)	0/60 20	///	60 80	
		41		
2 2 2 4 4 (相殺回数4)	2 3 2 2 4	41		

※このタイムチャートは薙刀を持ってからのもの。薙刀が飛んでくる間は双方行動不能。 薙刀をとった後は双方同時に行動開始(相手を行動不能にする能力が無い)







超必殺技

舞刀蒼炎陣・弐

♣ # + □ or × + ○入力後 暗転中に 1 1 + × or O or 🗆 舞刀蒼炎陣・壱の体が光っている間に追加コマンドを入力すること により弐に派生する。

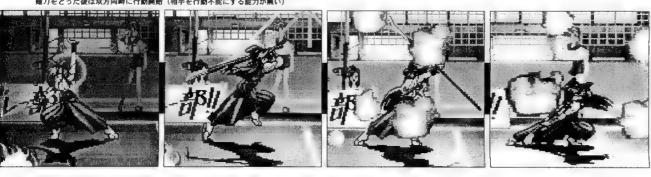
ダメージは低いが、攻撃判定が広く、空中ガード不可なので対空技 に。追加入力のボタンは×、○、□で前進する距離と攻撃回数が異 なる。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
12 × 12 ~ 20	0 × 12 ~ 20	416 × 12 ~ 20	ダウン× 12 ~ 20(燃焼膏)	上、下	4

0,	/60 L	20		40		60	80		
	8	16	8	16	8	16		16	※攻撃ボタンに応じて3~5回繰り返す
	8	16	8	16	8	16	8	. 16	×:30 ○:40, □:50
	攻擊。柏美	2回数:×12. ○16. □	120 規定回	機の攻撃判定が出版わ	った谷の鎌倉は	56			V 0 0000000000000000000000000000000000

※このタイムチャートは薙刀を持ってからのもの。薙刀が飛んでくる間は双方行動不能。

難刀をとった後は双方同時に行動開始(相手を行動不能にする能力が無い)



御手洗清子

Kiyoko Mitarai 2年A組 出席番号26番 8月18日生 獅子座 〇型 身長: 157cm 体重: 47kg 所属:ソフトボール部 BWH: 80/52/82 好きな物:体を動かすこと 嫌いな物: なよなよした男子 好きな教科:現代史 嫌いな教科:美術 好きな言葉『一球入魂』 彼氏イナイ歴:4年 チャームポイント: 天性の打撃セン 将来の夢:女性プロ野球選手になっ オールスター出場

きよこ基本技一覧表





















立ち強攻撃…大リーグソフトのカスに当 てるとボールが息を吹き返して飛んでい く。当て方によっては面白い事(対戦攻 略本文参照)になるので有効活用しよう。

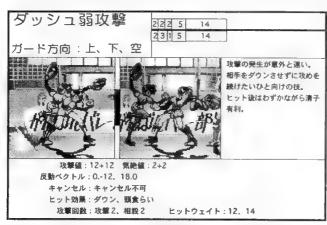
しゃがみ強攻撃…清子のメインウェポン。バックダッシュにキャンセルをかけることによってスキをなくす事が可能。スライディングがガードされたらバックダッシュ、ヒットしていたらダッシュ攻撃や必殺技につなぐ、というヒット確認ができるようになれば君も一流の清子使いだ!

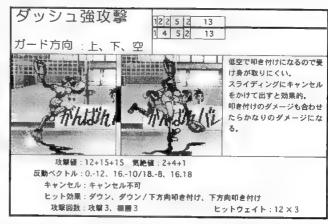
ジャンプ強攻撃…清子のみジャンプ強 攻撃の後ジャンプで再びキャンセルが可 能となっている。しかも空中で連打可能。 清子さんだけ規格外です。

ジャンプ→+強攻撃…ジャンプ強攻撃 と同じく、ジャンプでのキャンセルと連 打が可能な強攻撃。出るのが速い。 しゃがみガード可能であることに注意。

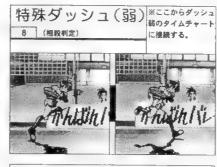


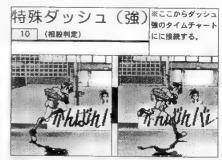








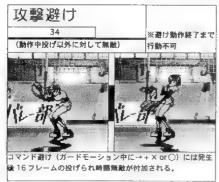












大リーグソフトボール8号

$\downarrow \rightarrow + \times \text{ or } \bigcirc$

スピードが速く、相殺判定を2回持つので相殺しにくい。

相手に当った後の攻撃判定の無くなったボールを立ち強攻撃で相殺 すると息を吹き返してまた攻撃判定を持つようになる。

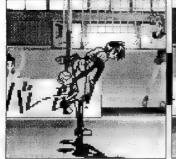
飛び道具なのに発射までに攻撃、相殺判定と無敵時間まである特殊 な技。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
इड	10+15 ポール:15×2	3+4 ボール:4×2	-210、-212 ポール:16.0×2	吹っ飛び× 2 ボール: 顕置らい× 2	上、下、空	0
強			ſi	司上		
0/60		20 ル発用	40	60 80		

					マッパー フレラに着目	
	7	2	2	5	22	(連撃回数 本体:2 ボール:2)
33	7	2	2	5	22	(福教回数 本体:2 ポール:2)
	5 1	(É	部		(に対してのみ無敵)	
				,	▼ボール発射	
強	7	2	2	5	22	(攻撃回数 本体:2 ポール:2)
JK	7	2	2	5	22	(相殺回数 本体:2 ボール:2)

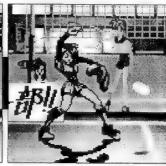
5 (打撃に対してのみ無敵) ※ボールの攻撃、相殺判定の出現は発射と同時。

※ボールは2回の攻撃判定を持つが、実験では1ヒットの事が多い。









必殺技

真・通天閣打法

↓ ↓ + × or ○

高いダメージが魅力の技。

実は飛び道具扱いで、弱は2つ、強は3つの衝撃波を発生させる。 無敵時間も一応あるが、衝撃波がでる前に切れてしまうので乱戦で の使用は控えたいところ。

連続技や倒れた相手への追い討ちに。

	攻擊值	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	17 × 2	2 × 2	312 × 2	(ダウン/頭くらい)×2	上、下、空	0
強	17 × 3	2 × 3	312 × 3	(ダウン/頭くらい)×3	上、下、空	0

0/60 20 40 60 80 9 2 24 (攻撃、相殺利定条2) 1 1 計画撃波発生(計2回)

※衝撃波の攻撃、相殺判定の出現は発生と同時。







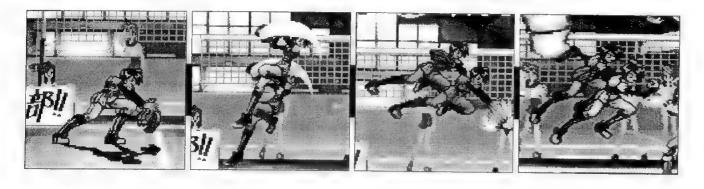


ゲッツーストライカー

↓ ★ + × or ○

攻撃発生が速く、無敵時間も2段目が出るまで続くのでガードキャンセル に大活躍。前進距離もかなりあるのでちょっとくらい間合いが離れたところでガードキャンセルしてもちゃんとヒットしてくれる。 清子の守備の要になる技。

	攻擊值	気絶値	反動べる	フトル	ヒット効果	Ŗ	ガード方向	ヒットウェイト
33	12+0+10+12+15	3+0+3+2+3	14.0、224、218、16.12×2 下方庫		頭食らい、吹っ飛び×2、 下方向叩き付け、吹っ飛び(燃焼赤)		上、下、空	12 × 5
強				同	Ŀ			
0/	60	20	40	(60	80		
	4 3 2 頂点まで	8 14	6 6	着地まで+着均	後 5 (攻撃回数 5)			
33	4 3 2 頂点家で 4 7 2 (白部分は打撃	8 12 (単に対してのみ無難)	2 6 6	着地まで+着地	b後 5 (相殺回数 6)		_	
強	4 2 2 頂点まで+8	14	6 6	着地まで+着地後	5 (攻撃回数 5)			
134	4 2 2 頂点まで+8	14	2 6 6	着地まで+着地往	5 (柏殺回数 6)		_	



必殺技

空中ゲッツーストライカー

空中で**↓★** ← + × or ○

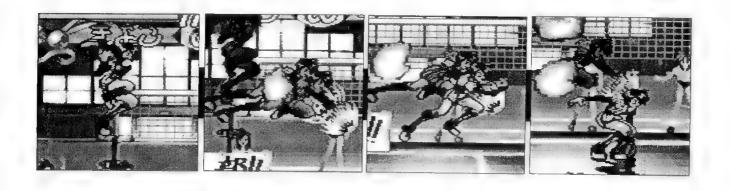
特にこれと言った使い道がなく、どちらかというと趣味の技。

弱強で少し軌道が異なる。

たまにはどうですか?

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	12+15	2+3	16.12 × 2	下方向叩き付け、吹っ飛び(燃焼が	た、下、空	12
強				同上		
0/6	60	20	40	60	80	
	6 6 4 2 6	6 着地まで+ 6 着地まで+				

※タイムチャートは精強共に同じ



超必殺技

イリュージョン・アウト

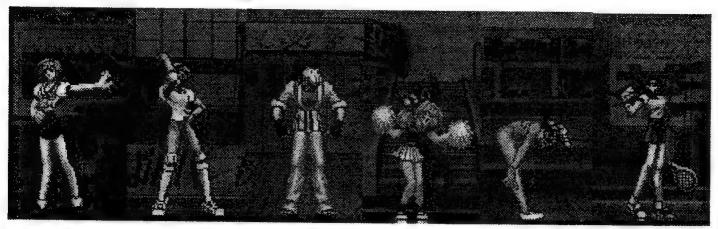
↓ ★ → + □ or × + ○

清子の最終奥義。

出始めのバックステップ中でも相手は動けるのでただ出してもなかなか ヒットさせられない。相手のスキの大きな行動に合わせる形で狙ってみよ う。スライディングから連続技にすることもできる。 とてつもなく大きいダメージが魅力的。

攻擊值			気絶値	気絶値 反動ベクトル		ット効果	ガード方向	ヒットウェイト
1	10/5+15+45		3/1+1+3	10.0/0.0、028 16.18		らい、ダウン I■き付け	1段目:上、空/上、下、型 2段目:上、下、空 3段目:上	10/5, 5, 18
0/60		20	4	10	60			
		ア バックステッ	 ブ終了					
.2 段目	15	6		114	ture all a	4	16 (攻撃回数 2)	
	15	6	W 2 55 El AVAILE (= 1944)	114 すると 3 段目に移行する		4	16 (相殺回艦2)	
BII			上部。					

あきけの勝ちポーズ一覧





キャシイ・ワイルド



きゃしい基本技一覧表

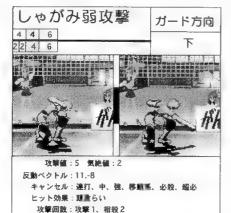


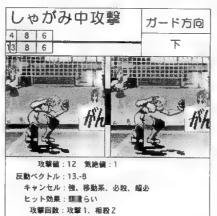
攻擊回数:攻擊1、相殺1

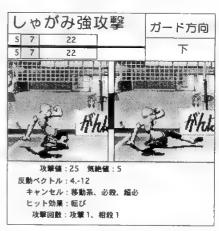


攻撃回数:攻撃2、相殺2 ヒットウェイト:10、12

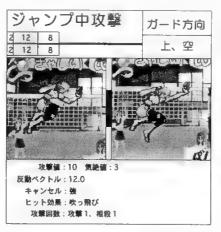
















立ち強攻撃…実は出始めの3フレームに 無敵時間がある(打撃のみ)。判定が強く、 置くようにして相手の行動を潰せる。 じ わじわと行きたい時に。

しゃがみ中攻撃…リーチはそれほど無いが、判定が強く、置くように使うと相手の様々な行動を潰す事ができる。 VS電子などで重宝する技。

しゃがみ強攻撃…リーチがあり、ヒットしたら超ダメージのダッシュ攻撃につないでいく。

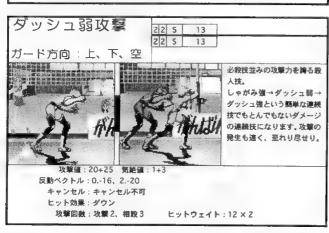
ジャンプ攻撃…キャシイは地上と同じように空中でも通常技のキャンセルが出来る。強い上に魅せる連続技もできるなんて申し訳ないくらい良いキャラですよね。

→ + 強攻撃…キャンセル不可でしかも 当った後は相手が吹っ飛んでしまうため それほど実戦では使われない。

しかし、発生は各キャラの中段技の中で もトップクラスである。単発でのダメージは結構あるので相手の体力が少ない時 に1発決めてみますか?





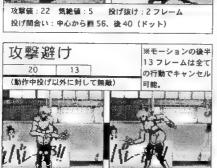


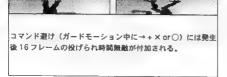


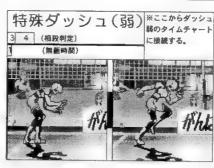


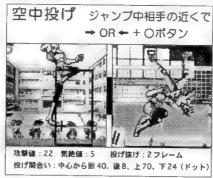
















キャシー・ラリアット

↓ ↓ + × or ○

ダメージが大きく、弱なら攻撃判定が発生した後も、無敵が持続するためガードキャンセルに適している。 ラッシュをかけられた時の切り札。

連続技に組み込むのならダッシュ強の方がダメージが上なので ディフェンシブな使い方がメイン。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	25+12+12	1 × 3	212, 18.0 × 2	ダウン、頭くらい×2		5
強				周上		
0/6	0	20	40	60 80		
33 -	6 2 2 2 6 2 2 2 6 2 (白部分は打	24 24 (章に対してのみ無難)	(攻撃回数 3) (相殺回数 3)			
強一	4 2 2 2 4 2 2 2 2 (白部分は打撃に対	24 24 けしてのみ無難)	(攻撃回数 3) (相段回数 3)	in the BU		部
						ال لاحك

必殺技

ダッシュニー (弱)

↓ ★ → + ×の後× or ○連打

ちょっとした趣味技。

攻撃の発生は速いので連続技に組み込む事が出来る。ボタンを 連打すれば投げ技に変化するが、攻撃がヒットするまでに連打 コマンドを成立させる必要があるため、相当な連打力を必要と する。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果(投げ部分)	ガード方向	ヒットウェイ
連打コマンド 収立時	0+15 (つかみの瞬間) + 叩き付けダメージ	0+1 (1 はつかみの瞬間)	_	腹くらい、 (下叩き付け)	上、下、空	12. –
見打コマンド 失敗時	0+20	0+1	_	腹食らい、(吹っ飛び)	上、下、空	12, 14
0/60	類みの回路に運算されるダメ 20	ージ、気絶値はヒット4 4C	数に含まれない	60 80		
10	8	18 (攻撃)	回数 1)			
※打撃がヒ:	8		am 1)		A ALLUI	n Syn
					、連打コマンド成立時には担	はげ技に移行する。(写真な

必殺技

ダッシュニー (強)

↓ ★ + × or ○の後× or ○連打

弱と同じく趣味技に近いが、与える気絶値が高い。 出が遅く、打撃からでは連続技に組み込め無いが、トリプルヘッドバッドからなら連続技になる。連打コマンドが成立すると相手に硬直を与えることができ、さらに追い討ちが可能。

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果(投げ部分)	ガード方向	ヒットウェイト
連打コマンド 成立時	0+12 (振みの瞬間) +12	0+3 (編みの瞬間) +7	_	腹くらい、(硬直のけぞり)	上、下、空	14
連打コマンド 失敗時	0+20	0+1	-	腹くらい、(吹っ飛び)	上、下、空	14
0/60	D瞬間に加算されるダメー 2(17 6		Eれない 40 (攻撃回数 1)	60		で時には投げ技に移行する。 いった時のアニメは悪と同じ。
	17 6	22 してのみ無敵)	(攻撃回数 1)			
連打 連打却 与える	バヒットすると投げに移行 (9回入力) の受付は攻撃 改功時の投げは相手を投付 を確値時間はヒット数が多 の受け付けは攻撃がヒット	がヒットするまで。 ゲた後 26 フレーム後にキャシ い程短くなる。	イ行動可能。			

0/60

ショルダークラッシュ

1 2 4 + X

攻擊值 気絶値 反動ベクトル

トリプルヘッドバッドより移動距離が少なく、はずした時のリ スクは若干低い。

ヒット効果

80

ガード方向

与えるダメージが高く、しかも浮いた相手に追い討ち可能。

移動投げなので打撃に潰されやすいが、間合いが近い場合は無

ヒットウェイト

12 (掴みの瞬間) ダウン 投げ技 +25

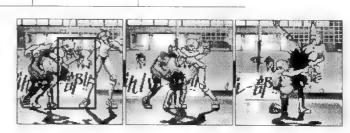
60

(打撃に対してのみ無敵)

▲ 9 フレーム目から 22 フレームまで投げ判定持続。

※9フレーム目から22フレームまで投げ判定が出続ける。 投げ関合いはキャシイの中心から前方8~56ドット

20



必殺技

トリプルヘッドバッド

■ ★ + ○ + × or ○連打

気絶(

反動ベクトル

40

キャシイの代名詞とも言われる技。

掴んだ後に頭突きを1~3発入れて相手を硬直させる恐怖の技。 実際は3発入れるより1発で止めてダメージの高い技を当てて いった方がダメージ効率がいいですよ。

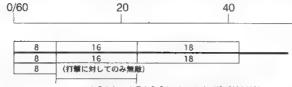
ヒット効果

ガード方向

ヒットウェイト

12(掴みの瞬間) 3×3 投げ技 硬値のけぞり

※掴んで1発目の頭突きが入るまでにボタンを連打(9回入力)することにより3回頭突きに変化する。



▲9フレーム目から24フレームまで投げ利定持続。

※投げ間合いはキャシイの中心から前方8~56ドット

必殺技

ノーザンライトボム

→ ↓ ★ + × or ○

攻擊値

気絶値

あすか120%中で唯一の移動しないコマンド投げ。

80

投げ間合いはゲーム中最高を誇る。

弱は気絶値、強はダメージが高い。

ゲームの性質上あまり狙う機会が無いのですが、ダッシュから いきなり掴んだりできるので攻めの選択肢の一つとして使える ようになっておいて損はないでしょう。

ヒット効果

ガード方向

ヒットウェイト

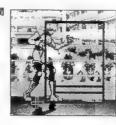
25+ 叩き付けダメージ 下叩き付け 投げ技 40+ 叩き付けダメージ

※ダメージは掴んだ瞬間に発生し、コンボ補正がかからない。

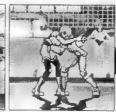
地上投げ間合い

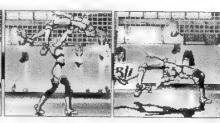
キャシイの中心から前8ドット~72ドットの間

対空投げ間合い 横幅 20~60ドットのM 上方 12~16ドットの酬



反動ベクトル





超必殺技

いてこましスペシャル

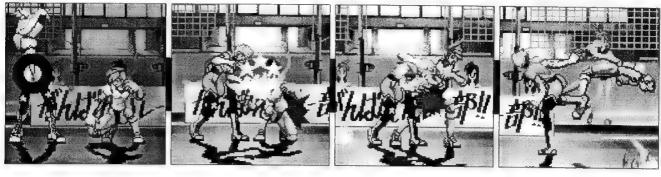
↓ ↓ + □ or × + ○

嫌になるほど頭突きを叩き込んだ後に様々な投げを決めて蹴り飛ばすという殺人技。

暗転後に相手に与える硬直のため、暗転を見てからの回避は不可能。空中 ガードも出来ないので、対空技としての性能は最強クラス。

攻擊値 気絶価 反動ベクトル ヒット効果 ガード方向 ヒットウェイト ラストの蹴り 2+0 × 8+5+3+5 20+15 × 8+25 × 2+22 ダウン 10.-18 0/60 20 40 60 80 (攻撃回数1) ▲暗転開始はコマンド完成から 4 フレーム後、5 ~ 12 フレームまで相手行動不能。

%相殺が起こった時は前方 80 ドット、上方 8: \sim 40 ドット内に相手がいれば発動する。



あきけの負けポーズ一覧





川崎忍

Shinobu Kawasaki

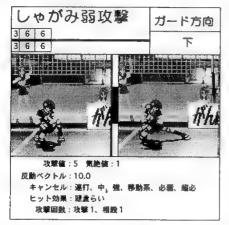


しのぶ基本技一覧表





















2 段目:キャンセル不可 攻撃回数:攻撃2、福歴2

キャンセル:1 段目 移動系、必需、縮必

ヒット効果: 囲 重らい/ 施食らい、 粮食らい

立ち駟攻撃…しゃがまれると空振りしそ うにみえて意外と下にも判定がある。

しゃがみ強…忍の通常技の中でトップク ラスの破壊力を持ち、リーチも長い。

ジャンプ中攻撃…発生が早く、斜め上 方向への判定が大きいので浮かせた相手 を拾うのに使える。

ジャンプ強攻撃…キャンセルで空中カウンターが出せる。多彩な空中コンボに。

→ + 強攻撃…忍の命とも言うべき技。 しゃがみガード不可なのでしゃがみ攻撃 との2択で相手のガードを揺さぶれる。 硬直が短いので2段目ヒット後でもしゃ がみ強、少しダッシュしてしゃがみ中や 超必殺技をつなげる事が可能。

忍は投げ技がほとんど役に立たないので 攻める時は打撃で2択をかけながらどん どん押していこう。



反動ベクトル: 2.-8、3.-28 キャンセル: キャンセル不可 ヒット効果: 頭重らい、ダウン 投げられ無敵: 10 フレーム (時間無敵)

攻撃回数:攻撃2、相殺4 ヒットウェイト:5、12









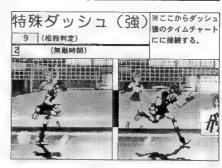














必殺技

番長バズーカ

↓ ★ → + × or ○

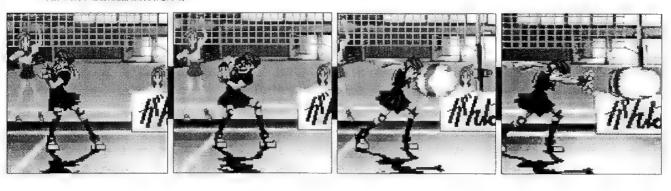
忍版波動拳。

硬直が長めなので、画面端に追い詰めた状態だと ヒットさせても反撃される事もある。

遠距離で牽制で出していく以外は使用を控えた方が良い。

攻撃値 気絶値 ベクトル ヒット効果 ガード方向 ヒットウェイト 引 17 5 17.0 腹くらい 上、下、空 5 強 17 5 17.0 腹くらい 上、下、空 5 0/60 20 40 60 80 22 10 38 (水管原料)						
強 17 5 17.0 腹くらい 上、下、空 5 0/60 20 40 60 80	攻擊	値 気絶値	ベクトル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
0/60 20 40 60 80	弱 17	5	17.0	腹くらい	上、下、空	5
	強 17	5	17.0	腹くらい	上、下、空	5
22 10 38 (攻撃回執1)	0/60	20	40	60	80	
●	33 <u>10</u>		38	(攻撃回数1)		
	強 🗔		40	(相殺回數1)		
3台 10 40 (相殺回數1)	J-44	▲気弾発射				

※気弾の攻撃、相殺判定出現は発射と同時。



必殺技

番長ダイナマイト

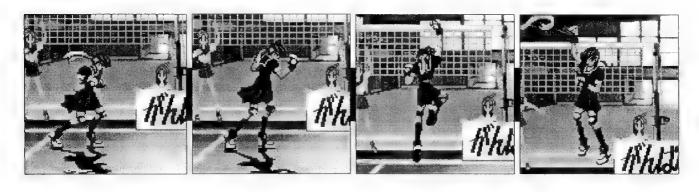
↓ ↓ + × or ○

高ダメージ高性能を誇る上昇対空技。

無敵時間も攻撃の発生まで持続する。

横方向への伸びがイマイチなので、ある程度距離が ある時は注意。

	攻擊値	気絶値	反動べり	トル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
इइ	20+10/7	3+1	416、41	7/217	ダウン×2	1 段目:上、下 2 段目:上、下、空	14、10、10
強	20 × 2+10+7	1+3+1+1	1018、416、	417、217	度くらい、 ダウン×3	1 段目:上、下 2、3 段目:上、下、空	14 × 2, 10 × 2
0/	/60	20	40		60	80 	
33		点に達するまで+筒 点に達するまで+筒		音地まで+着地後5 音地まで+着地後5	(攻撃回数 2) (相殺回数 3)		
強				着地まで+着地後5 着地まで+着地後5	(攻撃回数 4) (相殺回数 4)		
	6				J		



必殺技

番長トルネード

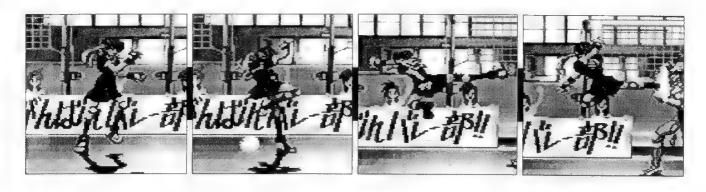
↓ ★ + × or ○

出かかりの膝部分の攻撃発生は早い。

届で出した場合は強の番長ダイナマイトと発生時間は同じ。横への伸びも大きく、無敵時間もあるので相手の下段 攻撃に合わせたりガードキャンセルに。

下段攻撃を連打されてもトルネードならお構い無しだ!

	攻擊値	気絶値	反動ベクトル	L	ット効果	ガード方向	ヒットウェイト
弱	10 × 3	1 × 3	10.0、415 × 2	頭食らい	、吹っ飛び× 2	上、下、空	12 × 3
強	10 × 4	1 × 4	10.0、415×3	頭くらい	、吹っ飛び× 3	上、下、空	12 × 4
0/	/60	20	40	60	80		
33	2 2 3 6	2 2 9	着地まで+着地後5 (攻撃回数3) 着地まで+着地後5 (相殺回数5)				
強	3 3 4 4	4 5 4 5 4 4 1 4 3 2	4 着地まで+着地後5 4 着地まで+着地後5	(攻撃回数 4) (相殺回数 7)			



必殺技

空中番長トルネード

空中で **↓ ★ +** × or ○

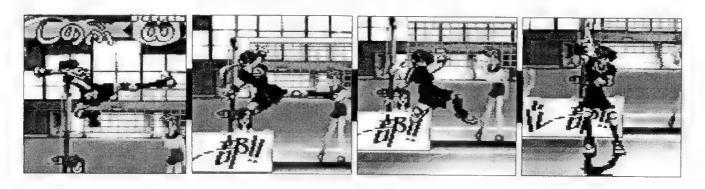
忍は壁が大好きなので空中コンボに組み込むのならジャンプカウンターの方が効率が良い。

まあ世の中効率だけでやってもつまらん時ってあるで しょう?

そんな技です。

					(10,01% (3)		
	攻擊值	気絶値	反動ベク	トル	ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
33	10 × 2	1+1	415	× 2	吹っ飛び×2	上、下、空	12 × 2
強	10 × 3	1 × 3	415 >	< 3	吹っ飛び×3	上、下、空	12 × 3
0/6	60	20	4	0	60	80	
33	3 6 4 3 6 2 2		也まで+着地後5 也まで+着地後5	(攻撃回数 2) (相殺回数 4)			

245	4	4	S	4	5	4.	着地まで+着地運 5	(攻撃回数3)
出	4	4	4	1 4	3 2	4	着地まで+着地後5	(相殺回数6)



超必殺技

必殺メガトンバズーカ

$\blacksquare \ \ \Rightarrow + \square \ \text{or} \ \times + \bigcirc$

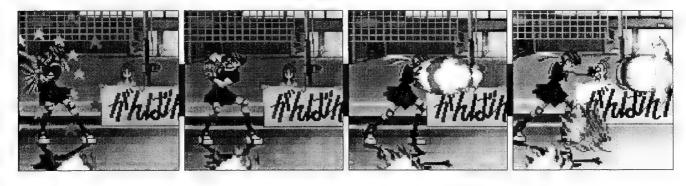
忍版真空波動拳。

連続技に組み込むなら下のメガトンダイナマイトの方がダメージは高い。 相打ちになっても技は出るので、相打ちになった方が実は硬直が短くな る。起き上がりや画面端での連続技に。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	ヒット効果。	ガード方向	ヒットウェイト
10 × 6	1 × 6	15.0 × 6	腹食らい(燃焼青)	上、下	4



▲コマンド完成の1フレーム後に暗転開始。2~9フレームまで相手行動不能。 ※気弾の攻撃、相殺判定出現は発射と同時。



超必殺技 必殺メガトンダイナマイト

↓ ↓ + □ or × + ○

忍の強さを支える超絶ダメージ技。

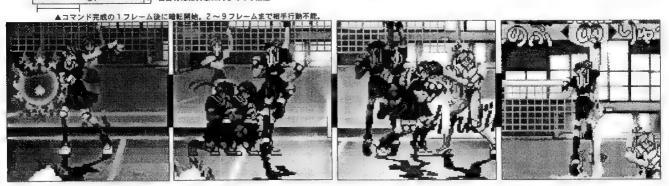
無敵時間は最初の1回転目まで続き、その間に大きく前進する。

連続技に組み込んでもよし、ガードキャンセルや起き上がりにも抜群の安定度を見せる。もちろんガードや避けをされると最大反撃確定。そりゃあたりまえ。

攻擊値	気絶値	反動ベクトル	レ ヒット効果	ガード方向	ヒットウェイト
(27+22+15 × 2) × 2+15	1 × 9	省略	(頭食らい×2、ダウン×2) ×2、ダウン	上、下(全段)	5 × 9

0/60 20 40 60 80

:	-	? 7			11	白音	分は	は打撃に対しての	み無用			
9	2	2	3	4	3 -	.3	2 1	頂点まで	下降開始まで	着地まで+着地後5	(相殺回數9)	
9	2	2	3	4	3	3	2 1	頂点まで	下降開始まで	着地まで+着地後5	(攻撃回数9)	



あすかの歴史

<20世紀までの歴史>

あすか120% (初代) (タウンズ、X68k)

<1994年3・4月発売>

マッドストーカーのシステムを改良して、誕生 当時から、2段ジャンプ、相殺、コンボ、ジャンプキャンセル、受け技(空中ガード)、返し 技(ZEROカウンター)など多彩なシステム を搭載していました。

なお、X68k版は4月発売ですが、システムが微妙に変更されていたりします。

あすか120%エクセレント(タウンズ)

<1994年12月発売>

AVGモード搭載、避け&最終奥義追加などパワーアップ、メディアもフロッピーから CD-ROMになりました。

PS

X68kのエクセレント仕様Verもあったようですが発売はされませんでした。(残念…)

あすか120%マキシマ<PCE>

<1995年7月発売>

ついにコンシューマに移植されました。

キャラクターも6人から4人増えて10人に

飛鳥のライバル「豊田可莉奈」やいろいろと 話題の「小和田奈々」も初登場しました。 久美のリボンカッターは必見です(マジ ガードキャンセルも搭載されました。 PCEは旧タイプあすか(今までのあすか) の集大成的システムです。

あすか120%スペシャル<PS>

<1996年3月発売>

プレステもまだ、初期の頃に登場

隠しキャラに「川崎忍」を加えて計11人に ダッシュ攻撃からダッシュが独立、ダッシュ 攻撃キャンセルガードが廃止、セミオートガー ド&空中ガード搭載、空中コンボ受付方法変更 弱>中>強のチェーンコンボが基本形式になり

受け技&返し技はカウンター攻撃に変更

あすか120%スペシャルVer2<PS>

<1996年4月発売>

本書で攻略しているゲームです。

ロード時間短縮&バランス調整などなど素晴らしい出来に仕上がっています。

さすが3年以上もやり続けられるゲームです。 変更点の詳細は「Ver. 2の見分け方」参照

あすか120%エクセレント<PS>

< 1997年5月発売>

スペシャルから一年…

AVGモードの復活、バランス変更などして登場しました。

空中連続技関係の強化や、声優の変更など 見た目はスペシャルですが、内容はかなり違います。

あすか120%リミテッド<SS>

<1997年9月発売>

キャラクターパターンをがらっと変えて登場 キャラクターも隠しキャラの「扇ヶ谷鉄子」と 「新堂源一郎」と計13人になりました。 避けがなくなって、スーパージャンプを搭載 ガードキャンセルジャンプの廃止

あすか120%ファイナル<PS>

<1999年5月発売>

キャラパターンはリミテッドの流用ですが システムはがらっと変わって登場。 隠しキャラ「古館伊知子」追加で計14人に

隠しキャフ「古館伊知子」追加で計14人に変更になったシステムには賛否両論あり。

あすか120%リターン<WIN>

<1999年10月発売>

すいません…、このゲームはプレイしてません 話によると全キャラにゲージ3つ消費の潜在 奥義があるとかないとか・・・

そして2.1世紀へ…

二時限目

「あすか120%スペシャル システム基礎」

基本&応用操作説明

まず、このゲーム中での操作のうち、全キャラ共通の操作の一覧です(キャラ右向き時)。 各項目の詳しい解説については後ほど。 ※表の色分けは読みやすくするためにしてあるだけで、特別意味はありません。

基本操作表

基本操作

基本操作といっても、い きなりすべてが必要になる わけではありません。最初 はできるものから少しずつ 使っていくと良いでしょ

とりあえずはここに書い てある技と必殺技・最終奥 技があれば十分事足りると 思います。応用操作はあく までおまけのようなもので す。多分。

マニュアル操作に慣れれ ば、マクロ操作の方も使っ てみて下さい。ダッシュ/ パックダッシュのマクロ操 作は経験上あまり便利に使 えた試しは無いのですが、 それ以外のものはかなり便 利。使わなければ損です。

マニュアル操作	マクロ操作	
×		弱攻擊
→+×	Δ	中攻擊
		強攻擊
→ +0		前強攻擊
↓ + ×		しゃがみ弱攻撃
×+×	↓ + △	しゃがみ中攻撃
+ 0		しゃがみ強攻撃
	$R2 + \rightarrow orR1$	ダッシュ
-	R 2 +← ·	バックダッシュ
+→×orダッシュ中→+>	<	ダッシュ弱攻撃
→→○orダッシュ中→+(Ď l	ダッシュ強攻撃
×+0		カウンター攻撃
-+0or→+0		(間合い内なら)投げ
空中で←+Oor→+O		(間合い内なら)空中投げ
设げられ時←+〇or→+(0	投げ抜け
上方向		ジャンプ
ジャンプ中上方向		二段ジャンプ
ガード中→+×	R 2	その場避け
ガード中→+○		移動避け
空中吹っ飛び中→→or←	← 空中吹っ飛び中R1	壁受け身
(壁と逆方向に2回押し)		
空中吹っ飛び中↑↑		床受け身
空中吹っ飛び中〇or×		壁&床受け身

応用操作表

·応用操作

	マニュアル操作	マクロ操作	
・応用操作	1 1 1 → 0	R 1 +→	強必殺技 1
	110	R 1 + ↓	強必殺技 2
基本操作が必須テクニッ	↓ ∠ ← O	R 1 +←	強必殺技 3
クだというのとは逆に、応	↓ ↑ O	R1+1	強必殺技 4
用操作についてはばっと見	<i>↓ ∖</i> , → ×	R 1 + → + ×	弱必殺技 1
「何に使うの?」というも	1 1 ×	R 1 + ↓ + ×	弱必殺技 2
のが多く含まれています。	↓ <u>/</u> ←×	R1+←+×	弱必殺技 3
が、実際ほとんどが必要に	↓ ↑×	R1+ † + ×	弱必殺技 4
迫られて使われているもの	↓ ¼→□ (×+0)	R 1 + → + 🗆	超必殺技1
ですので、実用性は十分で	↓ ↓ □ (×+0)	R 1 + ↓ + □	超必殺技 2
す。	↓ ∠ ← □ (×+0)	R 1 +←+□	超必殺技3
ダッシュ関係については、	$\rightarrow \rightarrow \times$		ダッシュ弱攻撃 ニューニー
あまりの使い勝手の良さに	→→0		ダッシュ強攻撃
基本操作に入れるかどうか			ダッシュジャンプ
迷ったのすが…。扱いが醒	ダッシュ中通常攻撃		ダッシュ通常攻撃
しいので応用操作とさせて		R 1押しっぱなし→+〇	(間合い内なら)ダッシュ投げ
もらいました。	<u>ダッシュ中←+〇</u>	R 1押しっぱなし←+O	(間合い内なら)ダッシュ裏投げ

・マクロコマンドを使用する利点

・「しゃがみ弱→立ち中」これは普通なら「↓×→×」 というコマンドになるのですが、これだとうっかり必 殺技が出てしまうかもしれません。これを、「↓×二 ューラル△」と入力することで暴発を防げます。

「避け」をガード状態でない場面から出すにはR2

で出す方法しかありません。

「→・離し・→」コマンドを入れる隙すらないほど 壁受け身が取りづらい状況でも、R1を使えば一瞬で 受け身コマンドを入力することができます。入力タイ ミングが厳しいときはマクロの威力が発揮されます。

・マクロで出すダッシュ攻撃・必殺技には後述する 「しゃがみガードキャンセル規制」がかかりません。

2. 基本的な連続技

基本連続技の組み方

あすか120%の楽しみの一つというではを組むするというものがあります。こ立文はその中でも最もわかり易いに立攻はキャンセル」を使った連続技について書いてみます。(「攻撃キャンセル」とは、技を出した後の硬硬モショしと考えて下さい。)

ちなみに、清子の空中連続技について分けてあるのは、特に変な現象

が起こるからです。不思議不思議。

・要は弱中強必殺技

キャラによって特殊な技があった りするので複雑になっていますが、 要はそういうことです。

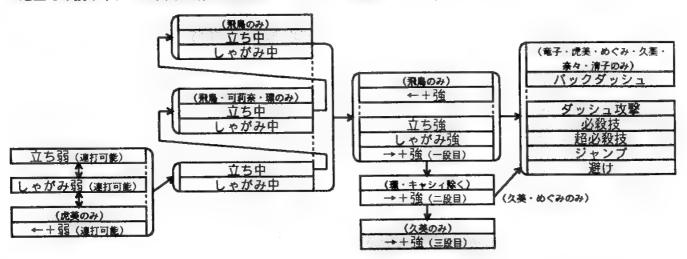
ここでは弱攻撃から丁寧に繋ぐような流れを書いていますが、実際に対しても良いですし、左にのから右という流れさえ合っていれば「弱み超必殺技」のような連続技も可能です。弱攻撃などで下手に段数を多くしてしまうと後述するラッシュ補

正がかかってしまってダメージ総量が減ってしまう事もあり、どう繋いでいくかは考えどころですね。

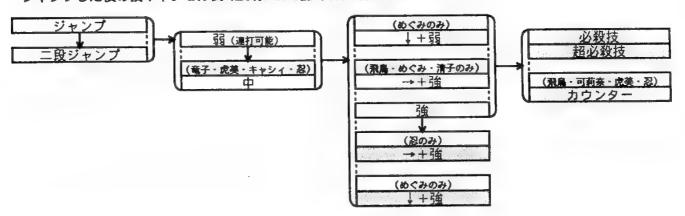
実際には…

技の硬直にキャンセルがかかるというだけであって、確実に技が繋がるというわけではありません。リーチが短くて技が空振ってしまったり、特定のキャラには入らなかったりと、様々な状況があります。色々試して貴方好みの連続技を探してみて下さい。

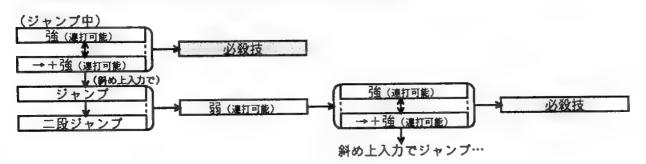
・地上での技キャンセル表(色が付いている技は、出した後のキャンセル不可)



・ジャンプした後の技キャンセル表 (色が付いている技は、出した後のキャンセル不可)



・清子空中技キャンセル表(色が付いている技は、出した後のキャンセル不可)



3. 特殊な連続技

空中&地上追い打ち

浮かせて拾う

前の項目では技の硬直モーションをキャンセルして繋ぐ連続技についてを書きました。それについては、すぐに慣れてぽんぽん繋がるようになることかと思います。

簡単な目安として

攻撃をヒットさせて相手を空中に

浮かせたときが連続技のチャンスです。その状態の相手に技を当てて追い打ちをかけることができます。格闘ゲーム用語で「お手玉」や「~で拾う」などと呼ばれるもののことですね。

それもずっと当てられるというほど都合良くないではありません。攻撃を当ててからて定時間が過ぎると技が当たらならえばいます。また、ラッシュ数が増えるほりまります。

・エリアルレイブ

地上技を繋いでいく最中に、相手を浮かせる技を入れた後ジャンプ(キャンセル) すると、空中連続技にもっていくことができます。

が、浮かせる前にあまり段数を稼

ぎすぎるとその後の繋ぎが難しくなってしまいます。経験上、8ラッにまっ、経験上でのエリアルレイヴは非常に難しいので、5~7ラッシュ(キャラによってはもっと早く)ぐらいちジャンプすると良いでしょう。

・地上追い打ち (モーニングコール)

しゃがみ強などの攻撃をくらった 相手が床に倒れたとき、相手が受け 身を取らなければ寝ているところに 追い打ちが入ります。追い打ちが入 る時間とラッシュ数の関係は表1と 同じです。

表 2 に、0 ~ 3 ヒット後に入る地上追い打ちの代表的なものを書いておきます。キャラによっては主戦力にもなり得るほど強力ですよ。

表1 ラッシュ数と追い打ち可能時間の関係	表 1	ラッ	ノシコ	数と	追い	打ち可	能時間の	関係
----------------------	-----	----	-----	----	----	-----	------	----

衣 フッンコ	一致これにつり形団国の民体		
ラッシュ数	追い打ち可能時間(フレーム)	追い打ち可能時間(抄+)	備考
0	8 0	1. 3 3	飛鳥の投げの後等
- 1	5 0	0.83	
2	4 0	0.67	
3	3 6	0.6	
4	3 2	0.53	エリアルチャンス(簡単)
5	2 8	0.47	エリアルチャンス(普通)
6	2 4	0.4	エリアルチャンス(普通)
7	2 0	0.33	エリアルチャンス(難)
8	1.6	0.27	9 ラッシュ以降も同じ

^{*60}フレームを1秒とした場合(スピード設定1)

表り	Ŧ-	=	ング	·	- JUO1	代表例	(詳しく	世中 *	ラ別攻略で)
24	-	,	-	_	7	427 K.L	VE C	1 1	- 121 24 4

キャラ名	追い打ち内容	備考
飛鳥	フェノメノン系orしゃがみ強→遠心連殺拳	
飛鳥 竜子	しゃがみ強	
虚業	しゃがみ強or空中雷龍覇王拳	空中雷龍覇王拳は低空で
めぐみ	(前入れ強orしゃがみ強)→強ぽんぽんあっぱー	2段目キャンセルしてすぐにあっぱー
久美	しゃがみ強	
久美 環	立ち強→強ロブ落とし(久美・めぐみ除く)	立ち強は2段目キャンセル
可莉奈	しゃがみ強or蛙系全部	当然メガヒートも入ります
奈々	しゃがみ強→(強桜花連撃or強牛若の舞)	ダッシュしゃがみ強から入れると効果的
奈々 清子	しゃがみ強or強真通天閣打法	
キャシィ	しゃがみ強	
忍	しゃがみ強→強番長ダイナマイト	ダッシュしゃがみ強から入れると効果的

浮きとくらい判定

入るキャラ入らないキャラ

実際対戦してみて、相手を浮かせて拾っていると「どうもこのキャラには入らない」「このキャラにだけは入る」という事が多々あります。

あすか120%では、2D格闘ゲームでは珍しく「重さの概念」を導入しています。相手の重さとくらい判定の特徴についてまとめておきますので参考にしてみて下さい。

	重さ	キャラ名	くらい判定の特徴
		奈々	軽いうえ、判定が小さく当てづらい
ŧ l	推逻辑	めぐみ	浮きは奈々と同じくらいで判定は普通
5		忍	少しだけ重く判定は普通
+		久美	中央からややはずれたところに判定があって当てづらい
		飛鳥	スタンダードなキャラ
プ		可莉奈	同上
ij		清子	上の2キャラと比べて微妙に重い。横の判定は小さめ。
١		環	ミドル級最重量。判定は小さい。
ŧ		竜子	それなりに重いが判定は大きいので当てやすい
		キャシィ	多分最重量級だが判定は普通
	量 灩	虎美	判定は横に長くて縦に薄く、連続技を決めにくい

特殊な地上連続技

空中追い打ち連続技がラッシュ数との勝負ならば、地上連続技は目押しの勝負です。どういうことかというと…。

・浮かさず当てる

浮かせないような技を当てると、 相手はのけぞりポーズになります。 この「のけぞり状態」から相手が復 帰する前に次の攻撃を当てることが できれば連続技となるわけですね。

基本連続技で書いた攻撃キャンセルでの連続技の一部(弱→中→前入れ強→必殺技など)は、素早く攻撃を繰り出して相手の「のけぞり状態」を維持させることで成立しています。

ダッシュ攻撃からの繋ぎ

ダッシュ攻撃は攻撃キャンセルを かけられない技で、大抵は連続技の 締めにもってくる技です。また浮か せる属性を持った攻撃が多く、ヒッ ト後に空中連続技にもっていけたり もします。

全キャラ中「飛鳥・竜子・めぐみ ・可有手を浮っていい。 ・可相手を呼いいるのですが、 を使えます。 ・可相手を呼いいるのですが、 を使っていけるのですがによっていけるののですがによっていける。 でははないがによった。 ではいるということになりますがらね。

無限段の例

飛鳥 ダッシュ弱→しゃがみ弱 竜子 ダッシュ弱→立ち中 めぐみ ダッシュ強→しゃがみ弱 可莉奈 ダッシュ強→しゃがみ弱 久美 ダッシュ弱→しゃがみ弱 ダッシュ弱→しゃがみ弱

しかしその入力タイミングは間合

いによって変化するので無限に入れるのはまず不可能(3 セット入れられるかどうかのレベル)、かつラッシュ補正がかかるのでダメージも知れたものです。それだけで勝てるほど甘い作りにはなっていないんですね。

・使うとすれば…

ただ、ダッシュ攻撃後の距離で「相手よりも先に動ける」というのは嬉しいことには違いありません。 そういったキャラは連続技の締めをダッシュ攻撃にすると新しい戦い方が見つかるかも知れませんよ。

4. カウンター攻撃

・カウンター攻撃とは

②~④について。要は単発出し切りの技だということです。その割には必殺技と比べると攻撃判定が別段強いというわけではないので、使いづらくなっています。⑤は豆知識程度のおまけということで。

使うメリットは①ぐらいでしょうか。攻撃無敵・投げられ無敵共それなりにあるので、密着時に怖い事されそうであれば出しておくと良いでしょう。

地上カウンター攻撃

ガードキャンセルができることに はできるのですが、実はしゃがみガ ードからではできません。

空中カウンター攻撃

空中必殺技が無いキャラもいます し、大抵は叩き付け属性判定も付い ているということで頼れる技です。 またキャラによっては連続技にも組 み込めます。

・カウンター攻撃全般の特徴・

- ①. 出始めに打撃・投げられ無敵がある
- ②. ガードキャンセル技として使える
- ③、通常技から攻撃キャンセルで繋ぐことはできない
- ④. 出してしまうと攻撃キャンセル・相殺キャンセルはかからない
- ⑤. ただし出だしだけは避け・ジャンプ・超必殺技でキャンセルをかけられる
- ⑥、出すとパーニングゲージを消費する
- ⑦. 攻撃値・気絶値が高いものが多い

・地上カウンター攻撃の特徴 -

①. しゃがみガードキャンセルができない

空中カウンター攻撃の特徴・

- ①。通常技から攻撃キャンセルで繋げられるキャラがいる(飛鳥・虎美・可莉奈・忍)
- ②。叩き付け属性を持つものが多い

投げと投げ抜け 5

- 投げ技の特徴

投げ間合い(キャラによって違う) の中に相手がいるときに←or→+ 〇で投げを極めることができます。

そして、いくらキャンセル豊富な あすか120% SPといえども投げに キャンセルはかからないのですが、 キャラによっては投げた後に相手が 浮いて追い打ちが入ります。これが 結構痛かったりするんですね。

このゲームの投げは投げコマンド 成立から投げが成立するのがほぼ同 時(1フレーム後)ですので、ちょ っとした隙にぼいぼい投げることが できます。有効な投げ技を持ってい るキャラはどんどん狙っていきまし ょう。

・空中投げの特徴

空中投げは全体的に上方向に広い 投げ間合いが設定されています。よ って、先に跳んだ方が投げられやす いわけですね。それだけなんですけ ど、キャラによっては結構重要だっ たりするので一応。

投げコマンドの成立条件	
製物 担手 水間合い内にいる	キャラによって違う
2 相手が投げられる状態に有る	相手がくらい状態のときや投げ無敵のある技を出
	しているときなどは投げられません
3 自分が投げを出せる状態に有る=横強攻撃が出せる状態	横強攻撃と同じ扱いのようです
# 自分が投げの入力をしている	当然ですが
5 自分が攻撃、投げ、などをされていない	ばっちり打撃を合わせられると投げられなかった
117500	りします(予備モーションは投げられます)

・そして投げ抜け(地上)

相手の通常投げが発動した瞬間に ←or→+○コマンドを入力すれば、 体から緑の光を発しつつ投げから脱 出できます。それが投げ抜けです。

見てから判断する事はまずできない ので、「ここらへんで投げをうってき

そうだな」と思った時にあらかじめ

態にあっても出せます。例えば「気 絶した時・技の硬直時間・避けたと

き」といった時でも、その間に投げ

抜けコマンドを入力しておくことで

相手が投げに来ても抜けられるよう

になっています。これを狙って出せ

また、投げ抜けは自分がどんな状

入力するとよろしいようです。



ろ。この後反撃技が産星。久美の投げを飛鳥が抜け、

ないと、投げキャラ相手に耐う場合気を付けて使っていきましょう。 には少々つらいかもしれませんね。

さらに投げ抜け(空中)

空中投げ抜けは基本的に地上の投 げ抜けと同じです。

が、ある特定の4キャラ(清子・ キャシィ・環・奈々)の空中投げし か抜けることができず、基本的に抜 けられないものと思っていて下さい。 竜子やめぐみといった空中投げの後 に痛い連続技があるようなキャラ相 手には迂闊に飛び回ることは控えた 方がいいでしょう。状況にもよりま すけどね。

- 抜けた後の確定状況

投げを抜けた後の状況は、どのキャ ラの投げを抜けたかで違ってきます。 その中でも「虎美・久美・清子・キ ャシィ・忍」の投げは抜けた後に反 撃が確定してしまいます。虎美のも のに関しては理論上反撃可能という ぐらいの隙しかないのですが、それ 以外の4キャラの投げは抜けられる と全力の反撃を喰らいがちです。投 げ抜けがしやすいこのゲーム中でこ のことは致命傷になりかねません。

・その他

相手の投げが発動したとき、「ガッ」 という音が鳴ります。このあと数フ レーム内に投げ抜けコマンドを入れ れば投げ抜けは成功するのですが… 抜け易さは各投げ技で違います。

「環・キャシィ・清子」の3キャ ラの投げについてはいずれも抜けに くく、「可莉奈・久美」の投げは抜け やすくなっています。詳しくはマニ アック攻略にて。

ちなみに通常投げ以外の投げ技か らは抜けられません。めぐみ・キャ シィと対戦するときにうっかり投げ 抜けコマンドを入れてしまうと、必 殺投げで吸われてしまったりするの で気を付けて下さい。

ちょっと耳より!

よいこのみんなこんにちは。俺、タップ君。上のような四角四面の解説じゃ、ものごとに柔軟に対処する 力がつきづらいと思って、こんな隙間を使って攻略をさせてもらうことになったよ! 今日のひとこと

「とりあえずいっとけ今岡」

小難しいこと考えるより、センスを磨くことも重要だってこと。英語の長文もこれでなんとかなるもんよ。

6. ダッシュ系

と、一言で言っても色々とあるのですが、それなりに一緒くたにしてみました。 ダッシュが付く動作一覧はこんなものです。コマンドは操作表を見て下さい。

行動	助作
ダッシュ	前に素早く走ったり転がったり。出だしに打撃・投げられ無敵がある。
パックダッシュ	バックステップ。緊急回避時に非常に使えるお得な技。無敵状態になっ
	て後退するが、出した後に隙が生じる。
ダッシュ攻撃	各キャラ固有の技が出る。
ダッシュジャンプ	ダッシュ後にジャンプ。飛距離が伸びる。
ダッシュ通常攻撃	【滑りながら攻撃を出す。リーチが伸びる魔法の通常技。
ダッシュ(逆)投げ	ちょっとだけ投げ間合いが広がる魔法の通常投げ。

ダッシュ・

まずは簡単なものから。ダッシュ(→→)です。

ダッシュの特徴

- ①前に素早く移動する。
- ②出だしに打撃・投げられ無敵がある。
- ③ダッシュ相殺がある。
- ④ダッシュ中は前+×と前+〇以外の 通常技と投げが出る。
- ⑤ダッシュ中の行動は滑りながら出る(例外有り)

こんなところですね。①はまあ当然として…。 ②の出だし無敵は、上手く使って相手の嫌らしい連係 を抜けたり、相手の技をすかして反撃するなど様々な 場面でお世話になる特徴です。

③ですが、実はダッシュ相殺が無いキャラ(久美・竜

子)もいます。またキャラによって相殺する部分が違う(キャシィと環は体全面に相殺判定が出る・その他のキャラは相殺判定が偏っている)ので、使っているキャラのダッシュ相殺で何が消せて何が消せないのかをある程度把握しておいたほうがいいでしょう。

④は、ダッシュ中の前入れ攻撃はダッシュ攻撃に、そうでない攻撃は下に書いてあるダッシュ通常攻撃になるということです。

⑤、これですね。ダッシュを上手く使うことにより無いリーチを伸ばしたり、スピード感溢れる動きをとることができます。

竜子のように「通常の移動スピードは遅いけどダッシュはそれなりに使える」というようなキャラや、機動力を活かした攻撃をメインとするようなキャラでは、攻撃の起点に使ってみてはいかがでしょうか。

バックダッシュ・

次はパックダッシュ (←←)。後ろに素早く移動します。出だしは完全無敵で、起き攻め回避や嫌な間合いとなったときのしきり直しの際に安定して使えます。

ジャンプなどと違ってコマンドが成立してからバックダッシュが発動するまでの予備モーションが無く、 避けを多用できないキャシィ戦などでは重宝します。 が、後ろに跳びずさった着地後に隙ができてしまうため、あまりこればかりに頼ると読まれて当然反撃をくらってしまいます。

実際、安定していると言っても自らを壁際に追い込 んでいるわけですし、相手にしっかりと対応されるよ うになればあまりこの技に頼りすぎるというのも考え 物です。

キャンセルバックダッシュ

「2.基本的な連続技」の攻撃キャンセル表の部分にも書いていますが、竜子・虎美・めぐみ・久美・奈々・清子の6キャラは通常技をバックダッシュでキャンセルすることができます。威力が大きいしゃがみらな撃にバックダッシュでキャンセルをかけてガードでもときのリスクを減らしたり、相手の反撃を読んで一端間合いを離すなど、この特権を持ったキャラを使うときにはこれを使って色々と試してみて下さい。

ダッシュ攻撃

ダッシュ攻撃 (→→+×or〇) は各キャラによって色々と違った技が出ます。どのキャラのダッシュ攻撃も (少しですが) 出だしに無敵が付いているので、ガードキャンセルにも使っていけます。

ただ、この攻撃は必殺技と同じく出しきりの技です

ので、使い方には気を付けたいところです。全てのダッシュ攻撃は上段ガードできる技なのでガードキャンセルされやすく、その上間合いを詰めてしまうのでガードキャンセルには向かない技でも入れられてしまう恐れがあります。ガードされたときにはかなりの致命傷となるため、連続技以外ではそう気楽に出せる技

ではありませんね。

そんな中での使い道としては、ガードキャンセル必 殺技では届かないような遠距離でのガード時や、パッ クダッシュを読んでの先出し、中距離からの奇襲とし てというものがあります。それぐらいでしょうか。必 殺技とは違い段数が少ないため、相手が咄嗟にガード キャンセルをしてこないようであれば多めに使っていってもいいでしょう。

おまけ。これはあまり知られていないことですが、 その出し方は二通りあり、それぞれの出し方によって 特性が変わるようになっています。ここでは、止まっ ている状態から出すダッシュ攻撃をコマンドダッシュ 攻撃、ダッシュ状態から出るダッシュ攻撃をダッシュ 中ダッシュ攻撃と呼ぶことにします。

コマンドダッシュ攻撃

「しゃがみ弱→立ち中→ダッシュ強」などのような連続技で出るようなものや、先行入力等で出したダッシュ攻撃はこちらになります。ダッシュ攻撃専用ダッシュ(弱強毎に別)が出てからダッシュ攻撃モーションに移ります。

ダッシュ中ダッシュ攻撃

この場合はダッシ攻撃専用ダッシュをはさまず、

ダッシュ状態>攻撃

となります。要するに、ダッシュ中に前方向+攻撃ボタンで出したダッシュ攻撃はそのダッシュ攻撃専用ダッシュが無くなっているというわけですね。

ダッシュジャンプ

ダッシュから出すことにより飛距離が伸びます。垂 直ジャンプしても斜め前に進むことからもわかるので すが、「ダッシュの移動ベクトル+ジャンプの横方向 の移動ベクトル」の分だけ前に跳んでいると言うこと ですね。これにより、間合いを一気に詰めたり、遠距離から相手の裏に回るようなジャンプができます。移動ペクトルについては「17.移動ペクトルとは」で触れていますので参照してみて下さい。

ダッシュ通常攻撃・

ダッシュ中に前方向+攻撃ポタン以外の通常技を出 すとダッシュ通常攻撃となります。使い道は…

ダッシュによる移動の勢いに乗った状態で滑りながら攻撃を出すため、かなりのリーチを稼ぐことができるようになります。

ダッシュには出だし無敵があるので、近距離からでも使っていけます。ダッシュからのしながみ攻撃なは出だし自体に隙がないので、相手に技を合わせられて潰されるということもあまりありません。また技を当てたあともダッシュの移動ペクトル分だけ相手にめり込むため、連続技の繋ぎが簡単になります。良いことずくめですね。どんどん狙っていきましょう。

ダッシュ投げ・

上のダッシュ通常攻撃と同じ原理で少しだけ投げ間合いが広がります(投げの予備モーションは1フレームなのでそこまでダッシュ移動の恩恵にあずかれません)。コマンドはダッシュ中に→+○ですが、近距離だと→+→押しっぱなし+○でも出ます。やはりこれもダッシュの出だし無敵があるために相手の攻撃をかして投げると言うことがやり易くなっています。

・ダッシュ逆投げ

ダッシュ中に←+〇でダッシュ逆投げになります。 近距離では→→←+〇ですね。受け身を取られるのが 嫌な場合はこちらを出すのですが、入力タイミングが かなりシビアになっています。

マクロダッシュ投げ

技表にも書いているのですが、「R 1 押しっぱなしから←or→+○」でもダッシュ投げになります。 R 1 だけを押すとダッシュコマンドになるので当然と言

えば当然なのですが…。これがダッシュ投げの難易度 を下げ、操作の精度を上げてくれます。

普通のダッシュ投げのコマンドなら「→・離し・→ から→○」となり、素早く入力しない限りは感覚的に 4ステップの入力なのに対し、マクロを使えば「R1・R1押しっぱなし+→+○」と2ステップで行えます。 言葉で説明するとあまり伝わらないも知れさせんが、実戦で試していただくとその意外な便利さに驚かれることかと思われます。自分も驚きましたから。

補足

ダッシュ投げ、ダッシュ逆投げとも、投げた後の相手キャラの浮き具合が変わります。投げからの連続技を狙う場合は入れにくくなったり、違った技でないと繋がらなくなったりするので注意して下さい。(「18.攻撃ベクトルとは」参照)

ちょっと聞いてヨ!起きたらTVから「午後は○○、…」 今日の一言「俺、平日の昼間に起きて、なにやってんだろ」 それが今、超Coolな引きこもりってやつだよ! 明日があるさ!(いいえ)

7. 様々なジャンプについて

最近の2 D格闘ゲームで、ジャンプしないようなものはまずありません。古くはアーパンチャンピオンみたいなゲームもありましたが…。ジャンプの特徴を握んで、有利な攻め方を体で覚えましょう。コマンドは右向きのものです。

・二段ジャンプについて

最初のジャンプの時に攻撃を出していなければ、頂上付近でジャンプコマンドを入れるともう一度ジャンプできます。これが二段ジャンプです。また、素早く↑↑・・・といったコマンドを入れると、瞬時に二段ジャンプとなります。二段ジャンプ後は自動的に相手の方向を向いて、少しだけ空中制御ができるようになります。いくつか利用法を書いてみましょう。

- ①飛び込んでいった時、相手が空中ガード不能技 で迎撃しようとしたところを前ジャンプで相手 の後ろに回り込む。
- ②前ジャンプからの後ジャンプで逃げると見せかけて空中必殺技(スピニングスワン等)。
- ③二段ジャンプ後に相手の真上でふらふらと動いて、対空迎撃技を逆方向に出させる。
- ④めくりジャンプの後に少しジャンプして空中必 殺技(めくリジャンプからの攻撃は、二段ジャ ンプからでないと逆方向に出てしまう為)。

…といったものがあります。他にもいろいろと使い道はありますので、考えてみてください。

・空中ガードor相殺ジャンプ

空中ガードもしくは空中相殺後には、二段ジャンプしていようが何していようが、さらにジャンプすることができます。ただ、そこからの二段ジャンプはできません。この法則を知っていれば、1 P久美のしゃがみ中を使って面白い事ができます。

攻撃ヒットジャンプ

地上ガードキャンセルや相殺キャンセル、攻撃キャンセルの間に出すジャンプのコマンドは↑↑なのですが、地上で攻撃を当てたときだけは↑コマンドだけでジャンプできます。

・清子の特例

清子がジャンプ強やジャンプ前強をガードやヒットさせた場合は、斜め上を入力することでさらにジャンプできます。そこからは二段ジャンプでも何でも出てしまいます。詳しくは攻撃キャンセル表を見て下さい。

ジャンプの種類	コマンド	内容
垂直ジャンプ	†	真上にジャンプ。奇襲などに使う。
前ジャンプ	/	斜め前にジャンプ。
後ろジャンプ	_	斜め後ろにジャンプ。
二段ジャンプ	ジャンプの頂点付近で↑	さらにジャンプ。ゆらゆら揺れる。
空中ガードキャンセルジャンプ	ガード中↑↑	空中ガードキャンセルでのジャンプ。
相殺ジャンプ	相殺中↑↑	空中相殺時キャンセルジャンプ。
攻撃ヒットジャンプ	攻撃ヒット中↑	浮かせるような攻撃を入れてからのジャンプ。
ダッシュジャンプ	ダッシュ中ノ	ダッシュからのジャンプ。めくりに最適。

特ダネ! ~ロゴがサタコレに似てるよね~

さっきは隙間が小さすぎて攻略どころじゃなかったけど、今度は大丈夫だね。さて、対戦ゲームを楽しく遊べて、しかも勝負に勝てるという必殺技を教えるよ!

今日のひとこと 「**人生ロールプレイ**」

道化師をあえて演じてみせることでより高次の戦いに突入できるということを表した言葉。しみるね。 ペースを乱そうとする相手の言葉にわざと乗って、そこに被せるんだ。巷では微笑み3倍返しともいうね。 ひとりぼっちの悲しみも、サイレントヴォイスでマイノリティな自分にもこれでサヨナラ! これで人生の勝ち組(になったつもり)になれるはずだよ、きっと!

8. 相殺&相殺キャンセル

両者の打撃が重なったとき、「キン」 ・ こことでする。とき、「キン」 ・ はくあることですね。それが相対 ・ お撃だけではなく、各キャラの ・ が、発いしていなりが、発いしていないで、 ・ で、発いるとでするが、でいるないではないで、 ・ で、 ・ で 、 ・ で 、 ・ で 、 ・ で 、 ・

ちなみに、この相殺は攻撃判定と いきる は別の判定を持っていて、攻撃判定 キャン が出るのが遅い技でも相殺判定は早 ます。

めに出るということもあります。相 殺に強い技と攻撃に強い技というの は違うので、相殺中の攻撃の出し方 を色々と考えていきましょう。

相登キャンセル

相殺時には通常と違ったキャンセルがかかり、独特の戦法を取る事になります。相殺キャンセルを上手に具合にできるどうかかは実力に直結してきますので、反応速度を上げていきましょう。下の表にどのようなキャンセルがかかるかを挙げておきます。

特殊技としてある、飛鳥の後ろ入れ強・虎美の後ろ入れ弱は通常技扱いですので、相殺後何でも出せます。 そして虎美の近距離、+強(足甲砕き)、これはどうも相殺を起こさないようですが・・・。

- 久美の特例

久美のしゃがみ中・ダッシュ強・ 地上カウンター攻撃には面白い属性 があり、距離に関係なく相殺を起こ せます。詳しくは久美のキャラ別攻 略にて。

◆相殺が起きたときのキャンセル技

- 弱・中・強・前入れ強・ダッシュ・ダッシュ攻撃を出していた場合 。 全ての技が出せます。

主ていなが出たの。 通常技・ダッシュ攻撃・カウンター・必頼技・最終集義・投げ・ジャンプ・避けなど。 但しパックダッシュは例外で、通常技にキャンセルがかかる特定のキャラ(竜子・虎美・めぐみ・久美・奈々・清子)のみが使用できます。

·カウンター · 必殺技·最終奥義を出していた場合 = 何も出せません。あきらめましょう。

作戦として・

・出の早い通常技でいくつか相殺して必殺技やカウンター

・久美のように段数のある必殺技があれば、ひとまず出しておく

相殺キャンセル投げ

・避けてやり過ごしてから打撃や投げ

・相手が相殺に強い技を持っていればジャンプ・パックダッシュで逃げる

などが良いと思われます。どれを狙うかは使用キャラ・対戦キャラによって変わってきますね。

例) 竜子 vs 久美

竜子:相殺キャンセル投げやカウンター、イナズマサーブなどを狙う。 久美:それを食らうと緊急事態になるので、とりあえずリポンカッター。 (リポンカッターの段数の多さで久美の勝ち)

竜子:まともに相手してたら段数面で勝ち目がないので、避けからの投げ。

久美:リボンカッター中に投げ抜けコマンドを入れて回避。

(投げ抜けにより両者離れ、振り出しに戻る)

竜子:それなら避けからのカウンターで一気。

久美:それも嬉しくないので、バックダッシュで逃げたり、ジャンプからのスピニングスワン。 (バックダッシュの場合は相殺合戦終了。久美がジャンプした場合、相殺合戦は終了)

などなど…。やっぱりバックダッシュが一番安全といえば安全なんですけどね。攻撃を狙うとしたらもう泥沼状態です。ワンパターンだと一撃で攻略されてしまいますので、バリエーションを考えていきましょう。

9. ガードは自然体で

・ガード

説明書にも書いてありますが一応。ガードはしゃがみか立ち状態かさえあっていれば、方向キーの後ろを入れなくてもガードできるようになっています(セミオートガード)。後ろを入れたときに比べてコマンドミスが少なくなるので、オートガードすることをおすすめしますよ。

そのガードにはしゃがみガード・立ちガード・空中ガードの3種類があります。いくつか種類があるということは、同じガード方法ではダメだということです。 当たり前ですが。

・削りについて

ダッシュ攻撃や(超)必殺技をガードしたときには、 体力ゲージがほんの少し減ります(いわゆる削り)。 ただ、削られて負けることはありません。よって、残 り体力 0 ドットでの起きあがり波○拳なんていう戦法 は効きません。これで多い日も割と安心。

・見た目とは異なるガード状態

ガードしているのに、何故か相手の攻撃を食らって しまうということがたまにあります。それはどういう ことかというと…。

例えば、中段攻撃をガード中に↓↓コマンドの必殺技を入れようとして、「見切ったのに、そんなのありか?」と、くらってしまったことはありませんか?皆さん一度はありますよね。それは・・・

グラフィックは立ちガード状態でも、下を入れると内 部的に下段ガードと言うことになっている

からです。こういったところでもマクロ入力を使えば リスクを減らせたりするんですね。そして、ガードに 成功すればタイミングを取ってガードキャンセルで反 撃開始です。

しゃがみガード…下段・上段の攻撃はガード可能。中段攻撃はガード不可。 立ちガード …中段・上段の攻撃はガード可能。下段攻撃はガード不可。

空中ガード …空中ガード不能攻撃以外は全てガード可能。

特殊な攻撃例

行体の以来に	971	
キャラ	技	判定
可莉奈	立ち弱	下段攻擊
虎美	後ろ入れ弱	下段攻擊
	立ち弱	可莉奈・久美・虎美・キャシィには中段攻撃
めぐみ 竜子	ハイパータックル	2 段目ガード不可
環	迎撃Ⅴ	2~3段目ガード不可

10. ガードキャンセル

・ガードキャンセルとは

ガードしている最中に必殺技等を出すと、ガード状態が解けて攻撃を出せるようになります。こうやってガード状態をキャンセルして何か出す事をガードキャンセル(GCと表記する場合もあり)と呼びます。下にGCに使える技を書いておきます。

また、応用的なものとしてダッシュ投げ(→参照)も使えます。一旦ダッシュでキャンセルをかけて、その後に投げます。これを自在に使えればかなりイカスのですが、投げる前に無防備な状態になるので読み間違えると大変危険です。GCにはダッシュ逆投げを使った方が良いでしょう。

そして。結構重要なことがここです。それは・・・

- ①しゃがみガードからだと、ダッシュでしかキャ ンセルできない
- ②立ちガードでも、GC 必殺技はガードした直後 にしか出せない。

①なのですが、実際やってみるとダッシュ以外の技も出ることが多くあります。正確に書くと説明が長くなるので省きますが、とりあえずは受け身後の下段ガードキャンセルはダッシュでしかできない、ということでお願いします。これが、忍の踵やめぐみのどろっぱきっくなどを返しにくくしています。頑張って、立ってからキャンセルしましょう。

②に関しては、あまり気にするほどのことではありません。早め早めの入力で対処しましょう。

様々なジャンプについて」の項を参照してください)

・マクロの利用価値

R1を使ったマクロで技を出すメリットは、何も操作が簡単になることだけではありません。マクロで出した技でのガードキャンセルは、先ほど述べた「しゃがみGCはダッシュのみ」という制限にひっかからないのです。受け身を取らせた後の下段攻撃重ねは安定、という状況をうち破る際には重要になってきます。

・空中ガードキャンセル

空中ガード後には追加ジャンプができます。(「7.

また、空中では地上ガードとは違い、必殺技やカウンター以外の技でもガード硬直をキャンセルすることができます。これによって「空中ガード→空中投げ」といった戦法を取ることができます。

しかし、空中ガード後いつでも出せる必殺技やカウンターとは違い、通常技や投げでの空中ガードキャンセルはガード後しばらく経たないとできません。ですから、相手が隙のないような技を出していた場合(ジャンプ弱→強など)には、空中ガードキャンセル通常技・空中投げはなかなか出せなくなります。

ガードキャンセルに使える技	備考
必殺技・最終奥義	ガード直後のGCしかできない
ダッシュ攻撃	遠距離でのGCに最適
ダッシュ・バックダッシュ	抜けにくい連係の時など
避け(移動避け・その場避け・R2避けなど)	突進系の技のGCに。裏をとれます
ジャンプ(ガード中に††)	ジャンプ攻撃のガード後などに
カウンターアタック(○×ボタン同時押しor□ボタン)	立ちガードの時のみGC可

11. 避けとその利用価値

• 避けとは

攻撃をガードしている最中に前入れの(移動避け)か前入れ×(そのできます。のできます。かできます。ないのはまないできないとそのですが、できるようには、投びできるようには、大きるようには、大きないのはないできるようになりができるようになりができるようでは、そのとなりはないでもの中でもなりないます。

ただ実際、ずっと避けばっかりしているという対戦はアレですが、あまりタブー視すべきものではないと思っています。どうやって避け待ちの状況を崩せるかを考えてみるのも楽しいものです。

うまい具合に避けを使うと基本的なレベルが変わってきますので、禁じ手にするなどのもったいない遊び方はあまりお勧めできません。どんどん使っていきましょう。

・潤けモーション後半キャンセル (と、できないキャラ)

避けの後に何かの技コマンドを入れると、避けの後半部分をに何かの技力をもったが出ます。本当に何キャンセルできるため「避けキフェ避け」なんて事もできる主要に対している。 が入れるはいるはこれのせいなんでしょうね。

・置け投げ対処法

避けからの投げは強力なのですが、

・避けのリスク

避けの種類	コマンド	内容			
その場避け	ガード中→+×	その場で避ける。近距離でのGCの際に有効。			
移動避け	ガード中→+○	移動しながら避ける。遠距離でのGCの際に有効。			
R 2 避け	R 2	いきなり避ける。相手の牽制技をすかして反撃などに有効。			
		避けの特徴			
①投げ以外の技をくらわない					
②避けの後半は全ての行動でキャンセルできる(久美・清子はできない)					

12. 受け身

受け身を取るメリット

壁や床に激突する際(ものは壁や床に激突する際(も方の→ ものの→ ものの→ ものの→ ものの→ ものの→ をでしたが)タイミングをできないが、〇×ボタングをはくないできませんが)タイミングをできないできまでがある。これではなってがある。これではないのとではないのとではないのとではないのとでは、

どのキャはでは、 ははで変ないます。 をなれるというでは、 をないるというでは、 をないるというでは、 で変がないまずがいるというでないまりにで変いまり、 で変がないまがいるで変がは、 で変がは、 で変がないができるようにいるでいいでは、 で変がないができるようにいるできる。 で変がないできる。 で変がないできる。 で変がないできる。 で変がないできる。 で変がないいるできる。 で変がないます。 にいるでできる。 でのいるでできる。 でのいるでのいます。 にいるでのいた。 にいるでのいた。 できるいきないた。 できるいできる。 できるいできる。 できるいできる。 できるいでもいいる。 できるいできる。 できるいできる。 できるいできる。 できるいでもいる。 できるいでもいる。 できるいでもいる。 できるいる。 できるいる。 できるいるとはいる。 できるいるとはいる。 できるいるとはないる。 できるいる。 できるいるとはないる。 できるいるとないる。 できるいるとないるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいるとないる。 できるいる。 できるい。 できるいる。 できるい。 できる。 できるい。 できるい。 できるい。 できるい。 できるい。 できるい。 できるい。 できるい。 できる。 できるい。 できるい。 できるい。 できる。 ・ できる。 でき

そして、受け身を取ることが当然という状況にないると、次はいかに受け身を取らないかうことを取らせるかということを取らせるかということで、置いているが表すで、受けりを取るのは大前提」ということで。

受け身を取るデメリット

受け身の弱点。それは、「受け身を とった後にはリパーサル(転倒など の行動不能状態から復帰後すぐに技 を出すこと)での反撃がしにくい」「受 け身後の下段ガードキャンセルはダ ッシュでしかできない」ということ です。

取まり、攻撃側は相手に受けきを取ができるわけですす。逆にしたですがりできるからさるかがあいのできるがあるとですがないのできるがいのできるが強って、かまるにない。そームにないないできる。このことはが豊富なこので、カーを占めます。

受け身を取らないでいい状況というのは結構あるので、復帰が早いからといってむやみに受け身を取ることは問題です。

・受け身を取らない状況とは?

受け身を取らないことのデメリットがある状況から逆算して考えることにします。④は特殊な場合として、下の項目の①~③に合わない状況というと…。

「壁際以外で4ヒット以上当てられ ている状況で、叩き付け技を入れら れていないとき」

と、なります。そういったときは受け身を取らない方が良いでしょう。

・さらに突っ込むと…

このようなことを踏まえた上で、 様々な戦法が作られてミングがない。 しか受け身を取られてミングがなり 連続技や、受け身を取られても取られても攻撃側が有利になる連係などです。ちょっと実戦で使われて などです。 もいに出してみました。 よう。

嫌な二択

- 1. 忍のしゃがみ強がヒット
 - ・受け身を取る→2へ
 - ・受け身を取らない→3へ
- 2. しゃがみ攻撃からの連係を かけられる。
- 痛い痛いモーニングコール (しゃがみ強→強ダイナマイト)

わざと受け身を取らせて連係を継続させるような戦法を考えていくとまた面白くなってきますよ。

受け身を取るとき・

- ①壁際で浮かされて連続技を入れられているとき →普段は入らないような痛い技を入れられがちです。
- ②叩き付け属性がある技を入れられたとき →叩き付けダメージをくらってしまいます。
- ③0~3ヒットで転倒したとき →モーニングコール(「3.特殊な連続技」を参照)を入れられてしまいます。
- ④床でパウンドしているところを拾われるようなとき
 - →竜子のクイックドライバーやキャシィのダッシュ強などが入ると痛いので。

受け身の質の違い

受け身コマンドの入力は「方向キー2回」と「ボタン連打」と2通りあるのですが、その受け身の取り方の違いについてです。ボタンは相手が壁や床に接触するタイミングで入力しないといけないのですが、方向キーの方はコマンド成立から18フレームの間、受け身を自動的に取ってくれます。

まあ、最も確実な受け身の取り方は「方向キー連打 + ボタン激しく連打」なのであまり気にすることはな

いかも知れません。

余裕のない時の壁受け身

相手も考えるもので、連続技中に受け身を取れるタイミングが一瞬しかない状況という事は多々あります。方向キーでの壁受け身は「方向キー・離す・方向キー」と3ステップの余裕がなければ入力できないのに対し、R1では1ステップでの受け身コマンド入力が可能です。上手く使えばより受け身の成功率が上がるでしょう。

13. バーニング

s. オゼニミの妹は時間について

基本的なこと

超必殺技を出すのに必要なパー ニングゲージ。相手に攻撃を当て る又はガードさせる、もしくは相 手の攻撃をくらう事でゲージが増 えます。カウンター攻撃を出すこ とで10%ほどゲージが減ります。

ハーニンググーンの存続時間について							
残り体力	持続時間(秒*)	持続時間(フレーム)					
9 0 %以上	6 秒	360フレーム					
70%以上	7秒	420フレーム					
5 0 %以上	8秒	480フレーム					
4 0 % LL E	9 秒	560フレーム					
3 0 %以上	11.4秒	680フレーム					
2 0 % LL E	12.7秒	760フレーム					
それ以下	15秒	9007レーム					

*60フレームを1秒とした場合(スピード設定1)

100%だと超必収技を1回出した 力の残量によって決まっています。 時点でゲージが空になり、もう少し 溜めて120%になると拳が燃えて -定時間出し放題となります。

- 120%の持続時間

その一定時間とはどれぐらいかと いうことになるのですが、表の通り、 ゲージが燃えている時間は自分の体

また、ラウンドが終わったときに まだ拳が燃えていたときには次のラ ウンドへと持ち越されるのですが、 この時にゲージのタイマーはリセッ トされません。前ラウンド終了間際 に残体力が19%以下だったときな どはかなりの時間次のラウンドでゲ ージがつきっぱなしとなります。

・100%~119%のゲージ

バーニングゲージの表示は100 %からは増えることが無く、120 %になった時に拳が燃え出すのです が、100%~119%間でもゲー ジはきっちり増減しています。感覚 でゲージがどれくらいあるかを判断 して技を出していきましょう。

パーニングゲージが溜まったら -

パーニングゲージが溜まったら、 超必殺技が使えるようになります。 これは当然ですね。ところであなた は「ゲージが溜まった! さあ超必 殺技だ!」という感じで超必殺技を 発動させてはいませんか? また、 相手のゲージが溜まったら、「ああ怖 い怖い、もう今日は店終いだね。」と 弱気なプレイになってはいません か?

超必殺技は威力が高くて判定も強 い技なので、ゲージが溜まったら使 いたくなるというのは健全な青年男 子なら誰にでもあることです。その 人間心理を巧みに突いてみましょう。

例として、対戦相手が飛鳥でゲー ジが溜まったの場合を考えてみまし ょう。飛鳥の超必殺技には、遠心連 殺拳と超フェノメノンとの: 2 種類が あります。投げからの連続技として は前者が、対空迎撃用としては後者 が良く用いられますね。

スタート開始直後よりも少し遠い 間合いで避け→避けなどとやってみ ましょう。少し知恵のついた飛鳥な ら猛然とダッシュしてダッシュ投げ を狙ってきます。投げた後に遠心連 殺拳を狙おう、という気持ちも加わ って、普段の倍くらいの気合いは入 っているはずです。そんな飛鳥は下 段がお留守ですね。

また、ゲージが溜まったことなん て知るかい、という感じで 1 段ジャ ンプで飛び込んでみましょう。ジャ ンプが下降の軌道を取りはじめたら、 相手は「超!」と叫んでいたりしま す。そこで 2 段目のジャンプです。 するとどうでしょう、あなたの目の 前にはノーガードの飛鳥が浮いてい ます。

また、自分が飛鳥の場合も考えて 見ましょう。相手は「ゲージ溜まっ てるよ、超必殺技もう使う今使うす

ぐ使うほら使う…」と警戒しまくっ てるはずです。そこで、敢えて超必 殺技を使わなかったら、相手は「あ れ?」てな感じで思考回路は回路全 壊♪ です。また投げを警戒してい るがために、不必要な下段技を多用 して却って変な技(目の前で小フェ ノメノンとか)を喰らったりします。

こんな感じで、ゲージが溜まった ときの特有の行動を狙っていきまし ょう。

・余談として…

次第にこの手の駆け引きはいやら しくなっていきます。「実は溜まって いたのよ 100%で超必殺技」、「まさか の目の前ハイパータックル」、「ハイ パータックルを誘うための空振り下 段技を狙ってクイックドライバーを 出させてトリプルヘッドバット」 という感じで。

自分のバーニングゲージを確認しよう

何を愚かなことを、とお思いの方もいらっしゃるで しょうが、意外と「よしよしゲージ溜っとるね、どれ ここらで超必殺技… って何で相手の目の前でカウン ター攻撃空振りしとるねん!」ということはありがち です。

相手のゲージの溜まり具合を確認することは大切な ことですが、どちらが自分のゲージかを先に確認する

ようにしましょう。

また、超必殺技のコマンド入力に失敗してカウンタ - 攻撃が出てしまい、ゲージが100%を切ったのに も関わらずコマンドを入れ続け「なんで出んねん!」 とカウンター攻撃を連発してしまわないためにも、ゲ ージの溜まり具合はちょこちょこ見ておきましょう。

14. 攻撃属性とくらい状態

各キャラの攻撃には攻撃属性というの攻撃には攻撃属性でいています。打のでは打撃を打ったりでする。ここでは相手にな攻撃をはったがってはない。他ということになない。例として出しているがななが、大体になり、もありとで見ておいて下さい。

また、くらい状態は細かく分けるともっとあるのですが、あまり気にしなくても良いものもあるのである程度省いておきました。

・(腹・頭) 喰らい

攻撃を受けたキャラが地上に立っっている状態で「うっとのポートにいることです。その戦を立るまでに次の攻撃を立たれたとなります。立とされたといります。ことがみで、地上連続技を入れる大きの状態にあるからして入れる技を変えていきましょう。

この状態にする技としては弱・中 攻撃や前入れ強攻撃、ダッシュ攻撃 の一部などがあります。

吹っ飛び

攻撃を受けたキャラが浮いている 状態で、くらっているポーズになる ことです。この状態の時には壁受け 身を取ることができません。そのま ま何もしないで放っておくと自動的 に空中受け身をとり、空中で技が出 せる、軌道修正が効かない2段ジャンプ後のような状態になります。ち なみに自動空中受け身の後は、空中 で何か技を出すまでは完全無敵です。

攻撃側としては、この自動受け身を取る前の上昇中にしか技を当てられないため、空中連続技を入れるときは素早く追い打ちを入れるようにすると良いようです。

この状態にする技としては、立ち 強攻撃、ダッシュ攻撃の一部、マニ アックなところでは竜子の竜巻レシ ープの終わり際などがあります。

・ダウン

攻撃を受けたキャラが浮いている 状態で、くらっているポーズになる ことです。壁受け身をしない限り空 中復帰はできません。この場合は余 裕を持って追い打ちを入れることが できます。

この状態にする技として、しゃが み強攻撃、各種(超)必殺技、地上 カウンター攻撃、投げなどがありま す。

叩き付け

攻撃を受けたキャラが壁や床に向 かって吹っ飛んでいく状態で、くら っているポーズになります。 ダウン 吹っ飛びと同じく受け身をしない限り空中復帰はできず、さらに壁や床で受け身を取らないと叩き付けダメージをくらいます。

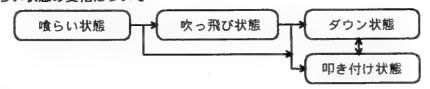
この状態にする技として、空中カウンター攻撃や、必殺技の一部などがあります。相手に受け身を取らせたいときなどには便利です。

連続技に使うとき

連続技として技を相手に当てた場合はいて技を相手にのかからにいてなると、できるでは、い状撃の後に必殺技で、グウウンのができると、「吹っ飛び→ダウンンのでは、できるでは、、属」となります。後に立ち、は、のでは、できるでは、できるできる。

長い空中連続技を組むときは、早い目にダウン状態にしておいた方が繋ぎやすいので、色々考えてみて下さい。

◆くらい状態の変化について



余談

スペシャルの初版、Ver.1 だと「ダウン吹っ飛び← →空中復帰可能吹っ飛び」となっていたような記憶が あります。可莉奈のトリプルメガヒート、竜子のトリ プルパスターなどは連続技の最中に相手が自動復帰してしまうために入りません。Ver.2 専用の連続技なんですね。個人的にはそこが Ver.1 と Ver.2 での一番大きな違いだと思っています。

サラリーマン金太郎情報 今日のひとこと「本当のことが混ぜた嘘はばれにくい」 ただ嘘を言っているだけじゃ相手はだませないよ! どうしようかなあ、と悩んでいるふりをしつつ、 実はその悩み自体が嘘! ノーガードになった相手を叩くんだ! サンドパッグのように!

15. コマンド入力方式

・簡単コマンド入力方法

あすか120%をやり始めてすぐ、 多くの人が持つ感想に「コマンド失 敗があまりなく、やたら技が出る」 というものがあったと思います。そ こらへんの入力系統についてのお話 です。

ボタンの押しと難し

ボタンを押すとき・離すときとそれぞれを入力として見ています。あまり意識しなくてもいいことですけどね。

• 先行入力

「↓ ¼→O」というコマンドを入力が、「O↓ ¼→」でも出ることから

もわかる通り、入力されたコマンドがしばらく残っています。ですから、立ち強→強必殺技は本来なら「○↓」→○」などと入力しなければいけないのですが、実際には「○・↓」→」というコマンドで出ます。

ただ、これは必殺技やダッシュ攻撃に限ったことです。 $[x \mapsto]$ とやっても「立ち弱 \rightarrow 立ち中」と出るわけではありません。

また、技が出やすいのは良いのですが、そのせいで「しゃがみ強→ダッシュ弱」などが出しにくくなっています。そういうときは先行入力を使って「↓○・×→→」というコマンド入力を行いましょう。

・連打系の必殺技

飛鳥・奈々が持っている連打系の必役はないとはでは、 を出るではないとしているでは、 を出るでは、 をはないた先行入力を使っているでは、 で出すことができます。 で出すことができまないには、 を打系のコマンドは経験して、 を回押して出るように感じます。

・連打より目押し

空中連続技などで追い打ちを当てるときなどタイミングが厳りしいった。ボタンを連打するよりじってり見て目押しする方が繋がりやすくなります。技の硬直が解けた後にとで技を出さなければいけないにころでは、連打ではまず繋がらないでしょう。重要です。

16. 気絶耐久値について

- 気絶耐久値について

気絶耐久値をある程度把握することで、戦い方が変わることもあります。 覚えていて損はないと思いますよ。

気絶耐久値とは読んで名の通り気絶に耐えられる限界値です。相手の 技をくらって蓄積された気絶値がこの値を超えると気絶状態となりま す。(蓄積されるのは最後の攻撃を受けてから一定時間の間です。)

気絶耐久値は各キャラ毎に違い、右表の通りだいたい「軽いキャラほど気絶しやすい (ガッツ番長以外)」と覚えておくと楽です。

	#
奈々	2 0
めぐみ	2 1
飛馬	2 2
可莉奈	2 2
久美	2 2
環	2 2
清子	2 3
忍	2 4
竜子	2 5
虎美	2 7
キャシィ	2 7

4.4	気絶値が蓄積される時間と体力の関係(相手一攻撃側、自	=	くらい側)				
	通常時						
	相手との体力差が全体の1/6以上400フレーム	6.	7秒*				
	相手との体力差が全体の1/6以下 180フレーム	3.	0秒				
	建り体力が全体の1/6以下の時						
	自分の残体力が相手より多い場合 200フレーム	3.	4秒				
1	自分の残体力が相手より少ない場合 120フレーム	2.	0 ¥9				

残り自体力、自体力と相手体力 の差でこのように変わります。 この時間を過ぎると蓄積された 気絶値は無くなります。

*60フレームを1秒とした場合(スピード設定1)

はなまるタップ君の知っ得情報 ~ヤッくんの笑顔に暗黒面を感じないか~ また短いけど、今日のひとこと。 「はったりかまして勝てるなら、(溜め) いいじゃないか」 上に気絶値とかいろいろあるけど、これは「~は気絶値がいくつで…」というハッタリをかますために 使うのが効果的! 似たのに「俺のイナズマサーブは無敵だぜ」とか。 己に克つより相手を落とそう!

17. 移動ベクトルとは

ダッシュからの攻撃

ダッシュから技を出した場合など は、そのときのダッシュの移動ペク トルを持ったまま技が出ます。滑り ながら技が出ると言うことですね。

ただ、一部の移動ペクトルをもっ た技(前入れ強やスライディング等) はその技の移動ペクトルに初期化さ れるので、ダッシュからの影響はあ りません。

基本的に必殺技等は移動系と同じ く初期化されるのですが、マイナー なところでは忍のダイナマイト(根 元部分) は移動ペクトルが少し残る

ようになっています。ダッシュから いきなり出すと、ケンのように斜め に跳んでいってしまって裏取られち ゃうんですよ、と忍使いが嘆いてい ました。

必殺技等の移動ペクトルの残り方 や影響の受け方については個別に違 うようですので、色々調べてみて下 さい.

- 技の反動

相手が壁を背負っているとき、攻撃 をヒットやガードさせると、攻撃キ ャラはその反動を受けます。これは 普段ならば喰らい側が後ろに下がる べきところでなのですが、喰らい側

がそれ以上後ろに下がれない状態に あるため、逆に攻撃側が下がってし まうということです。

移動ペクトルが向いている方向とは 逆向きにかかってしまうため、そこ から何かの動作をキャンセルして出 すと、相手との間合いが普段にくら ペ開いてしまうことがあります。

この本に書かれている連続技や戦 法などには、間合いが開かないよう な技を選択したもの、また逆に間合 いが開くことを利用したものもあり ます。ちょっと気に掛けておいて下 さい。

攻撃ベクトルとは 18.

攻撃を当てた後

各攻撃に付いている属性のひとつ に、当てた後相手がどうなるか、と いうものがあります。それについて は「14.攻撃属性とくらい状態」 でも触れているのですが、より細か く見ていくことにします。

攻撃を喰らった側は、仰け反り状 態や吹っ飛び状態となりますが、こ の時の喰らい側の移動ベクトルは各 攻撃によって違ってきます。攻撃ヒ ット後の喰らい側の移動ベクトルが、 その技の攻撃ベクトルということで すね。

攻撃ベクトルには縦方向、横方向の 値があります。斜め上に相手を浮か すものもあれば、ほぼ真横といった ものや、真上というものもあり、そ れについては各技の解説ページに書 かれています。

真上に浮かせるもの

で、そんな細かいことについて何 が言いたいのかというと、この真上 に浮かせる属性のものについての重 要さについて。受け身についてのお そうした技を使っていくことで、壁 話から入ります。

さて、「12.受け身」でも触れた とおり、受け身を取らなければ普段 はいらないような連続技をどんどん 入れられてしまいますよね。しかし 実は、くらっている側に横方向の移 動ベクトルが無いと壁受け身ができ ないようになっているんです。

そして、真上に浮かせる攻撃につ いては横方向の攻撃ベクトルが0に なっています。つまり、攻撃ベクト ルが真上にある技を当てている間は、 喰らい側は壁受け身を取ることがで きない、とこうなるわけです。



際で炸製。こめぐみのぼり ことは出来 このとき難受け身を んぼんあっぱーが

めぐみのぼんぼんあっぱーなど、

際に強くなることができますよ。

- 移動ペクトルとの関係

喰らい側の移動ベクトルは上で書 いた技固有の攻撃ペクトルが基本と なるのですが、特定条件ではそれに プラスアルファされることがありま

攻撃側の移動ベクトルと攻撃が持 つ値が同じ方向へ向いている場合に は、その影響がでます。(経横各方向 で別です)

逆に、本体の移動方向と攻撃が持 つ値が逆向きだった場合などでは、 それぞれの値が打ち消し合うとかで はなく、攻撃が持つ値が採用されま

そう考えると、ダッシュ攻撃等の 移動値が減衰しながらの攻撃は終わ りに当てた方が相手は離れない事に なりますよね。「3.特殊な連続技」 で述べた連続技(無限段)では、ダ ッシュ攻撃の終わり際を当てること で難易度が下がります。

最終番外地・ちょこっとコラム(ドラフトと巨人至上主義)

「相手のやる気をそぐダラダラ戦法」

わざとくだらないことをすることによって相手のペースを乱し気力を奪う、高等テクだよ! 工藤や星野が使う ど真ん中のカープもそうだし、ほかに牛歩戦術ってのも有権者のやる気を殺ぐのに成功してるよね!んじゃ!

19. 叩き付けダメージ

・即き付けダメージについて

叩き付け属性の攻撃を喰らって受け身に失敗すると、叩き付けダメー ジを受けます。叩き付けダメージには、以下のような特徴があります。

- ①ラッシュ数のカウントはされない
- ②ダメージは補正を受けずにいつも一定
- ③気絶値は0

各キャラごとに違うダメージは右表の通りです。だいたい「重いキャ うほど叩き付けダメージが大きい」と覚えておく…と言っても意識する 必要はあまりありませんね。

		実ダメージ
キャシィ	1 0	2 5
虎美	1 0	2 5
竜子	1 0	2 5
清子	9	2 2
環	9	2 2
久美	9	2 2
可莉奈	9	2 2
飛鳥	9	2 2
忍	8	2 0
めぐみ	8	2 0
奈々	8	2 0

攻撃力・気絶値補正

補正とは

各キャラの攻撃にはそれぞれ個別 の攻撃力と相手に与える気絶値が設 定されています。実際に技を出すと きには、その技を出すリスクに対し てリターンとしてのダメージを期待 しているわけなんですが…。このゲ ームではダメージ値の把握に苦労し ます。

攻撃が相手にヒットしたからとい って毎回同じダメージ・気絶値を与 えることができるかというと、そう ではありません。一回一回ややこし い計算をした結果により体力ゲージ や気絶値が増減されます。

なんとなくプレイしていても、「自 分が相手に負けているときには技の **威力が増える」「ゲージが残り少しに** なったら防御力が上がる」「ラッシュ

数が増えると威力が落ちる」ぐらい えるほど値が減少するようになって はわかるのですが、それだけではな んだか心許ない気がします。より詳 しいシステムを知っていればそれだ け臨機応変なよい方ができるという ものです。

①オフセット値について

技データが載っている既出の本(の ④気絶値の増減 アール出版の「百花繚乱」など)で は触れられていないのですが、技の 基本攻撃値・気絶値にオフセット値 を掛けたものが実際の攻撃力・気絶 値となります。ここで1/8の確率 で起こるクリティカルの計算をして います。

②連続攻撃修正

攻撃をヒットさせたときに何ラッシ ュかという判断で補正がかかります。 攻撃値・気絶値ともラッシュ数が増 ね。

います。

③体力による補正

自分の体力と相手の体力との差。 相手の残り体力の量によって攻撃値 が増減します。

自分の体力、相手の体力の関係か ら気絶値補正が行われます。また、 **気絶値書和継続時間(「16. 気絶耐** 久値について」参照)もそれにより 変わってきます。

・基本値が0の技は

補正をかけるべくもなく、0のま まで計算されます。飛鳥の投げにダ メージが無いのを見てもわかります

オフセット値による計算

それでは、順を追って書いていきます。ちなみに、各キャラの初期体力値は1.9.2です。 ここでは「自分」は攻撃側、「相手」はくらい側を指すこととします。

基本攻撃値、基本気絶値に対して以下のような計算が行われます。これが初期値となります。 ここで決定した値は小数点以下を含めて次の連続攻撃修正に持ち越されます。

	28.33	通常	時			
攻擊値	=	基本攻擊力	×	2.	5	
気絶値	=	基本気絶値	Х	0.	8 7	7 5
クリテ	7	ル時(1/8	の維			加上至多精
攻擊力	=	基本攻擊力	X	3.	3	
気絶値	=	基本気絶値	×	1.	4	

連続攻撃修正 -

そのときのヒット数に応じた補正が行われます。単発で攻撃を当てたときについても1ヒット時ということで補正がかかるようになっています。値は整数となって次の補正に持ち越されます。

<u>連続攻撃修正</u>

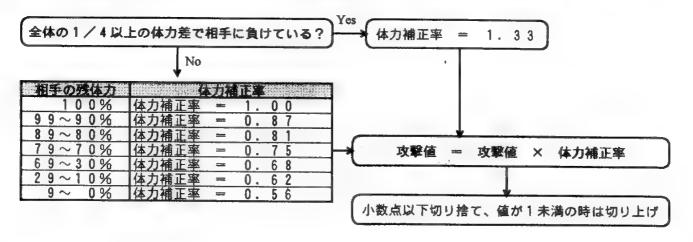
攻撃値 = 攻撃値 - ラッシュ数 × 2

気絶値 - 気絶値 - ラッシュ数 × 2

体力による補正(攻撃値)

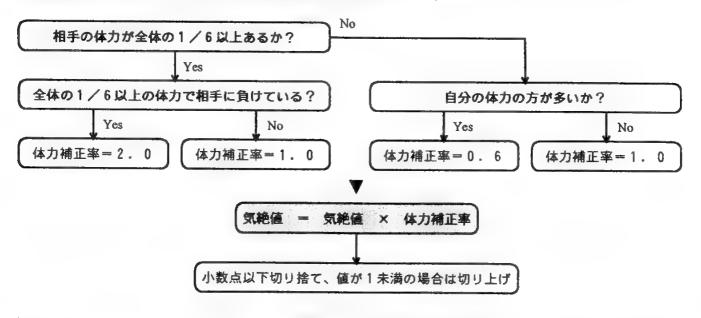
まず、相手との体力差を見て攻撃力が増加するかどうかを見ます。

増加しない場合は相手の残り体力を見て攻撃力を減少させます。これで相手に与えるダメージは確定です。



体力による補正 (気絶値)

次は気絶値についてです。相手に与える気絶値はこれで確定しました。



・おまけ

この通りに計算すれば正確なダメージや気絶値を知ることができるのですが、複雑すぎて手で計算しようにも時間がかかりすぎてしまいます。しかし、この計算を表計算ソフトにまかせることで楽になります。知

識がある方は試されてみてはいかがでしょうか。

インターネットに接続でき、Excel を持っている方は表計算での計算方法のサンプルを見ることができます。 http://www3.osk.3web.ne.jp/~watau/rush.izhにファイルを置いてありますのでダウンロードして試してみて下さい。

●あすか基本攻撃値表

技動作名	攻擊領	気範証
立ち弱攻撃	1	1
立ち中攻撃	5	3
立ち強攻撃	7→5	3
立ち→+強攻撃	6+5	4+3
立ち←+強攻撃	4	4
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	5	_ 2
しゃがみ強攻撃	7	5
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	3+8	2+4
ジャンプ→+強攻撃	3+8	2+4
ダッシュ弱攻撃	5+4	1+2
ダッシュ強攻撃	64	2→3
地上投げ	0	0
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	4+4	5+6
空中カウンター攻撃	5	3
扇ケ谷コンピネーション	5+4+6	3+3+4
遠心破砕拳	8	5
Fクラッシュ	(9→8)+8	2+2
Fクラッシュ(空中)	8	2
ケミカルインパクト(弱)	(8→5)+2+5	2+1+3
ケミカルインパクト(強)	(9→5)+2+5	(3→2)+1+3
マッハジャブ	4×6	1×6
這心運殺事	7×8	2 × 8
超Fグラッシュ	(10+7+7) × 6	(2+2+2)×6

技動作名	攻撃値	页靶值
立ち弱攻撃	3	1
立ち中攻撃	5	3
立ち強攻撃	6>5	3
立ち→+強攻撃	6+6	4+4
しゃがみ弱攻撃	3	1
しゃがみ中攻撃	6	4
しゃがみ強攻撃	89	- 6
ジャンプ弱攻撃	3	2
ジャンプ中攻撃	3	7
ジャンプ強攻撃	(6→87)+6	4+2
ダッシュ弱攻撃	7	4
ダッシュ強攻撃	(5→4)+5	2+2
地上投げ	8	4
空中投げ	8	4
地上カウンター攻撃	6	6
空中カウンター攻撃	6+6	2+2
稲妻サーブ弱(本体)	2+5	0+2
稲妻サーブ強(本体)	2+2+5	0+0+2
稲妻サーブ(ボール)	10	6
クイックドライバー	0+13	8+5
竜巻レシーブ弱	6+(8→5)+5	2+(4-3)+3
竜巻レシーブ強	6+(8-4)+4	2+(3→2)+2
空中竜巻レシーブ弱	6+(8→5)+5	2+(4→3)+3
空中竜巻レシーブ強	(7→3)+5	2+2
ハイパータックル	8+18	2+4

●〈み基本攻撃値表

● (の 基 本 以 挙 旭 衣				
技動作名	攻撃恒	双耙鲤		
立ち弱攻撃	3	2		
立ち中攻撃	(4→3)	4		
立ち強攻撃	6+6	4+4		
立ち→+強攻撃	6+6+4	4+4+4		
しゃがみ弱攻撃	2	1		
しゃがみ中攻撃	4+4	4+4		
しゃがみ強攻撃	8	8		
ジャンプ弱攻撃	2	1		
ジャンプ強攻撃	7+6	6+2		
ダッシュ弱攻撃	5+4	4+3		
ダッシュ強攻撃	(5→4)+5+4	(3→2)+4+(2→3)		
地上投げ	9			
空中投げ	6+4	4+4		
地上カウンター攻撃	6+4+5	4+3+4		
空中カウンター攻撃	8+6	4+2		
スティックショット	6	3		
リボンカッター(弱)	(7→5)+6	(4→2)+4		
リポンカッター(強)	7+7+5+6+6	4+4+2+4+4		
スピニングスワンキック	5+5+(3-4)+4+6	3+3+(2->4)+4+4		
リポンスライサー	7+7+5+7+7+5+6+5	4+4+2+4+4+2+4+3		
	+5+(3→4)+4+6	+3+(2→4)+4+4		

●たまき基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気靶値
立ち弱攻撃	1	1
立ち中攻撃	5	4
立ち強攻撃	8+8	7+7
立ち→+強攻撃	9	8
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	4	4
しゃがみ強攻撃	9	В
ジャンブ弱攻撃	2	2
ンヤンブ強攻撃	9	7
ッシュ弱攻撃	4+4	3+4
アッシュ強攻撃	4+4+4	2+2+2
色上投げ	5	2
空中投げ	5	2
也上カウンター攻撃	3+5	1+4
空中カウンター攻撃	8	6
百裂サーブ(本体)	5	2
互裂サーブ (ボール)	8	6
コブ落とし(弱)	(12→4)+4	(9→2)+2
コブ落とし(強)	(12>4)+4+4	(9→2)+2+2
女撃&迎撃∨(ブレード) (3/4)+(4/3)	2+2
攻撃&迎撃♥(∀の字)	9	7
サーブ(本体)	5	2
)サーフ(ボール)	(10×2)+(10×N)	1×2+(1×N)

●きよこ基本攻撃値表

●こみに至中以手順収				
技動作名	攻撃値	気影値		
立ち弱攻撃	2	1		
立ち中攻撃	4	3		
立ち強攻撃	6+6	3+3		
立ち→+強攻撃	5+5	4+4		
しゃかみ弱攻撃	2	2		
しゃがみ中攻撃	4	4		
しゃがみ強攻撃	в	7		
ジャンプ弱攻撃	2	1		
ジャンプ強攻撃	6	5		
ジャンプー+強攻撃	3	2		
ダッシュ弱攻撃	5+5	3+3		
ダッシュ強攻撃	5+6+6	3+5+2		
地上投げ	4+6	0		
空中投げ	4+6	0		
地上カウンター攻撃	8	4		
空中カウンター攻撃	(5→6)+6	(3→5)+(5→2)		
大リーグソフト(本体)	4+6	4+5		
大リーグソフト(ポール)	_ 6	5		
真・通天閣打法(弱)	7+7	2+2		
真・通天閣打法(強)	7+7+7	2+2+2		
ゲッツーストライカー	5+0+4+5+6	4+0+4+3+4		
空中ゲッツーストライカー	5+6	3+4		
イリューションアウト	(4→2)+6+18	(4→2)+2+4		

●きゃしい基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	凤靶值
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	2+5	1+3
立ち強攻撃	7+7	5+5
立ち→+強攻撃	8	4
しゃがみ弱攻撃	2	3
しゃがみ中攻撃	5	2
しゃがみ強攻撃	10	6
ジャンプ弱攻撃	3	2
ジャンプ中攻撃	4	4
ジャンプ強攻撃	8+8	6+6
ダッシュ弱攻撃	8+10	2+4
ダッシュ強攻撃	10+14	4+6
地上投げ	9	6
空中投げ	9	6
地上カウンター攻撃	9	6
空中カウンター攻撃	8+8	4+6
弱ダッシュニー(連打成功)	0+6+叩き付け	0+2+0
強ダッシュニー(連打成功)	0+5+5	0+4+9
ダッシュニー(連打失敗)	0+8	0+2
キャシイラリアット	10+5+5	2+1+1
ショルダークラッシュ	5+10	0+9
トリブルヘッドバッド	5+6+6+6	0+4+4+4
ノーザンライトポム(弱)	10+叩き付け	5+0
ノーザンライトボム(強)	16+叩き付け	0+0
いてこましスペシャル	8+(6×8)	2+(0×8)+6+4+6

●とらみ基本攻撃値表

July 22 - 7 - 7		
技動作名	攻撃値	
立ち弱攻撃	3	1
立ち中攻撃	6	2
立ち強攻撃	8	
立ち→+強攻撃	6+5	4+4
地上←+弱攻撃	3	2
しゃがみG方向+強攻撃	8	2
しゃがみ弱攻撃	2	0
しゃがみ中攻撃	4	5 7
しゃがみ強攻撃	11	
ジャンプ弱攻撃	3	2
ジャンプ中攻撃	4	3
ジャンプ強攻撃	9	7
ダッシュ弱攻撃	5+5	3+4
ダッシュ強攻撃	5+7	3+2
地上投げ	11	0
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	7+6	2+3
空中カウンター攻撃	6	6
勒王拳	5+5+5	5+5+5
空中騎王拳	5	5
双龍拳(弱)	(9→6)+3+5	2+2+3
双龍拳(強)	(9→6)+6+3+3+5	2+2+2+2+3
飛び膝踵落とし(地上)	7+4+7	4+(2→3)+3
飛び膝踵落とし(空中)	7+4+7	4+(2→3)+3
空中飛び足刀	10	6
計開新王拳	(6+6+6) × 4	(2+2+2) × 4
雷龍衝撃破	8×4	2×4

●めぐみ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶復
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	2→3	2
立ち強攻撃	5+4	(4/3)+3
立ち→+強攻撃	(3→4)+4	1+2
しゃがみ弱攻撃	1	1
しゃがみ中攻撃	5	3
しゃがみ強攻撃	3+7	1+6
ジャンプ弱攻撃	2	î
ジャンプ強攻撃	6	4
ジャンプ→+強攻撃	5	2
ジャンプ 1+弱攻撃	2+2	1+1
ジャンプー+強攻撃	5	4
ダッシュ弱攻撃	3+3+3+3	2+2+2+2
ダッシュ強攻撃	7+6	2+3
地上投げ	10	4
空中投げ	10	4
地上カウンター攻撃	7	4
空中カウンター攻撃	3+(5→7)	1+(5→4)
ボンボンアタック	5+2	4+2
ポンポンあっぱー(弱)	8+4+4	5+1+1
ボンボンあっぱー(強)	8+4+4+4+4	5+1+1+1+1
めぐみ・けりけりパンチ	5+5+8	2+2+3
ふみふみのっかり	4+3+5	3+1+5
めぐみ・けりけりダンス	3+0 × 4+10 × 3+0	2+0 × 4+4 × 3+0+
	+10+4×4	4+1 × 4

●かりな基本攻撃値表

技動作名	攻撃腫	気絶護
立ち弱攻撃	2	1
立ち中攻撃	5	3
立ち強攻撃	7+7	3+3
立ち→+強攻撃	6+6	3+3
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	5	3
しゃがみ強攻撃	8	5
ジャンプ弱攻撃	2	1
ジャンプ強攻撃	7	4
ダッシュ弱攻撃	4+5	2+2
ダッシュ強攻撃	4+5+3	2+2+3
地上投げ	3	3
空中投げ	Ö	0
地上カウンター攻撃	. 4	4
空中カウンター攻撃	5→4	3→1
ミドルコンボ	5+5	3+2
ケロケロアタック	10	6
ケロケロHブレス	4+4	2+2
パイオインクト(弱)	7+3+5	(2→1)+2+2
バイオインパクト(強)	9+7+3+5	4+1+2+2
ケロケロメカヒート	10+18	0+6
ケロケロアングラー	5×N	0×N

●なな基本攻撃値表

技動作名	攻撃恒	気発値
立ち弱攻撃	1	3
立ち中攻撃	4	3
立ち強攻撃	6→5	2→4
立ち→+強攻撃	5+5	4+3
しゃがみ弱攻撃	2	1
しゃがみ中攻撃	4	4
しゃがみ強攻撃	7	7
ジャンプ弱攻撃	1	2
ジャンプ強攻撃	8	6
ダッシュ弱攻撃	6+8	3+4
ダッシュ強攻撃	6+8+4	3+4+3
地上投げ	0	0
空中投げ	0	0
地上カウンター攻撃	5	6
空中カウンター攻撃	8	6
風月鳳	6	5
牛若の舞(弱)	8+4+5	1+2+4
牛若の舞(強)	8+8+4+5	1+1+2+4
裂襲破(弱)	7→6→≣	5→5→3
裂襲破(強)	7+6+5	5+5+3
桜花連撃	(10+7×3+10)×2	(2+1 × 3+2) × 2
武刀膏炎陣·德	9+14+8	0+2+0
武刀震炎陣·弐	(5+5+5+5) × 3 ∽ 5	0

●しのぶ基本攻撃値表

技動作名	攻撃値	気絶値
立ち弱攻撃	3	1
立ち中攻撃	6→5	4→2
立ち強攻撃	8→6	5→3
立ち→+強攻撃	7+6	(4→3)+3
しゃがみ弱攻撃	2	2
しゃがみ中攻撃	6	4
しゃがみ強攻撃	10	4
ジャンプ弱攻撃	3	1
ジャンプ強攻撃	8	5
ダッシュ弱攻撃	4+5	1+2
ダッシュ強攻撃	4+5+4	1+2+4
地上投げ	0	0
空中投げ	4	8
地上カウンター攻撃	8+3	1+5
空中カウンター攻撃	9	3
ジャンプ→+弱攻撃	5+3	3+6
ジャンプ→+強攻撃	5	4
番長パズーカ	7	6
番長ダイナマイト(弱)	8+(4→3)	4+(2→1)
番長ダイナマイト(強)	8+8+4+3	2+4+2+1
番長トルネード(弱)	4+4+4	1+2+2
番長トルネード(強)	4+4+4+4	1+2+2+2
空中番長トルネード(弱.	4+4	2+2
空中番長トルネード(強)	4+4+4	2+2+2
必殺メカトンパズーカ	7×6	1×6
必殺メガトンダイナマイト	(11+9+6+6) × 2+6	

基本攻擊値 一覧



三時限目

「対戦基礎攻略」

基本対戦攻略・はじめに

時代に取り残されるようにあすか 1 2 0 % SP2 を延 々とプレイし続けた中で、多くの戦法が生まれ、消え ていきました。その中でも特筆すべきものをいくつか 取り上げていきます。また、プレイしていく中での独 特のコツといったものにも触れていこうと思います。 ざっと読んでみて下さい。

実際、各キャラの攻略記事はかなりイッちゃった人 たちが書いていますので、読まれた方の中には「なに これ?」と思うことがあるかもしれません。この記事 ではそんな貴方とマニアックな攻略とを繋ぐものにな れば良いなあ…と思って書いてみたものです。どうで しょうか。

連続技について

- 連続技の組み方のコツ

あすか120%では、その柔軟な システムにより、様々な連続技を組 むことがが可能になっています。こ ればかりは想像力の勝負です。こん な本を書くような今になっても、ふ と何かを思いつくとプレイして試し ています。本当、奥が深いんですよ。

ですが、想像するにもその基準と なるものが無いと何を入れて良いや らわかりません。ここではその基準 となるようなものをいくつかご紹介 することにします。

①とりあえず入るもの

攻撃キャンセルのかかり具合、技の 発生・リーチ・硬化時間・攻撃属性、 ラッシュ数などと相談して下さい。 キャラ毎によって浮く高さや判定が 違うので、キャラ限定のものも見つ かってくると思います。

また、壁際などでは壁受け身を取 れない(取りにくい)連続技がある と重宝します。考えてみて下さい。

②威力重視のもの

これについては、他の格闘ゲーム での連続技の使い道と変わりません。 ただ、きついラッシュ補正のことを 考えると、あまり弱攻撃連打などう ッシュ数を稼いでしまうようなもの はお勧めできません。技表・計算式 何はなくともまずはこれからです。 とにらめっこしながらうんうんうな

って下さい。

③技を入れ易いもの

間合いがどの状態から入るのか、 また相手キャラによって入れ易いの か、これも重要です。人の手で入力 するものですから失敗もあります。 最初からあまりに難しい繋ぎ方をす ると、きついですよね、やっぱり。

④ 反撃を喰らいにくいもの

相手に防御されたときに、どれだ けのリスクがあるかということも重 要です。もちろんガードされればガ ードキャンセルで反撃を喰らうこと にもなりますからね。これについて は長くなるので下にまとめてみまし

反撃されにくい連続技(例えば…ですよ。あくまでも例えば。)

威力重視で考えると、しゃがみ強→必殺技などと繋ぎたい

>ガードされると反撃を喰らいやすい

>しゃがみ中→しゃがみ強→必殺技としてしゃがみ中ヒット確認後に出すようにする

当たることを祈って必殺技出し切り。段数が多い技は相殺にも強いだろう

>ガードキャンセルの的になる

>段数が多い技(リポンカッターなど)はヒット確認後に出す

適常技で段数を稼ぎたいけどガードキャンセルが怖い…

>「しゃがみ弱→前入れ強」など下段と中段を素早く切り替えることでガードされにくくする >さらに、「しゃがみ弱→しゃがみ中→しゃがみ強」等と併用して使い、二択をかける



⑤気絶値を稼ぐもの

そんなに威力はなくとも、相手を 気絶させることができればその後に フィーパータイムが訪れます。これ を狙ってみるのもいいでしょう。気 絶値はラッシュ補正がかかるとすぐ に1(最低値)になってしまうため、

ラッシュの最初は気絶値の高い技を 当て、ラッシュの最後を段数の多い 技で締めるのが理想です。といって もキャシィのいてこましスペシャル などのような気絶値自体が0に設定 されているものを入れても意味があ りませんけどね。

飛鳥や奈々などでは連続技の締め

を連打系のものにすると良いでしょ う。また、ラッシュの序盤に気絶値 の高い技を何回も当てられるような らば、そういった連続技を狙ってみ るのも悪くないと思います。

⑥体力差を見て考えるもの

このゲームの体力差によるダメー

ジ・気絶値補正は半端なものではありません。それを考えに入れてみると、残り体力の状況によってベストな連続技が変わってきます。これはプレイスタイルによっても変わってきますので一例ということで。

まず、体力的にこちらが大幅に負けている場合について。このときは気絶値が高いものを入れたいので、⑤のものを積極的に狙っていきます。また、自分が負けそうだということを考えるとできるだけリスクが少ないものを選択することになりますね。

次に、こちらが微妙に負けているときについてです。このときには少し技が当たっただけで体力補正が無くなってしまうので、早めに攻撃値・気絶値の高い技を当ていきたいところです。

こちらが勝っているとき。これは 単純に威力の高いもの、入れやすい ものを狙っていきます。

逆にこちらが大幅に勝っていると きは、威力などはどうでもよく、で きるだけ反撃を喰らわないような連 続技をしかけていきます。

とまあ、こんな感じなのですが、 こんなものただの理想論です。ここらは読み合いなのでころころと変わってきますしね。

⑦戦法に組み込むもの

連係としての連続技です。連続技 終了時に攻撃側が有利となるもので、 これを見つけることができれば強さ がグンと増すことと思われます。

やはりこれもプレイスタイルによって違ってくるのですが、ひとまず連続技の最後に叩き付けダメージがある技を持ってきて、相手に受け身を取らせるものから説明します。

例えば、飛鳥が連続技の締めをジャンプカウンター攻撃にするとしましょう。相手は叩き付けダメージを喰らいたくないので受け身をしますよね。すると飛鳥は連係を継続できる、とこういったことになります。

また、壁際で相手を浮かせて連続 技を入れる間にわざと壁受け身取 れるような技を出すというものもも ります。相手が受け身を取って出る ちらが先に動けるような技を出して おき、受け身を取れば連係継続とい うものです。

例えば、壁際で相手を浮かせた後 に立ち弱連打をしておけば相手は受 け身を取る可能性がありますが、そ の後はこちらが先に動けますよね。 そういうことです。

次はそのキャラの得意な状況をつくるものについて。忍がジャンプカウンター攻撃で連続技を降めたとします。忍の得意なゾーンは壁際です。その連続技を入れることで、どこからでも忍の得意ゾーンに入ることが

できます。

それ以外にも連打系で気絶値を与えつパーニングが撃をかるというであるものでいた。 利な状況をつくるもの、果でこので、ダッシュ攻撃をの、果でには様ので殺してしまえるものなるものなりますが、なってもいってもきれないのでこれぐらいにしておきます。

⑧その結果

と、このように①~⑦までを考えて連続技を組むのですが、どれがリません。だから面白いんですけどね。 プレイヤーの数だけ戦法があり、戦法の数だけ連続技があると思います。 貴方の戦法と照らし合わせて、有効な連続技を探してみて下さい。

ちょっと一思

2. 避けについて

基本システム解説でも触れましたが、もう一度ここで扱いたいと思います。避けを上手く使うことにより 戦法自体も大きく変わってくるはずですからね。

避けの特長(実戦編)

対戦で使うと嫌がられることの多い避け。この避けがなぜ相手にとって嫌なのか、それについて考えてみましょう。あすかをプレイしている大抵の人はすぐに浮かんでくると思います。

避けは嫌だと思う4つの理由

- ①打撃が当たらない
- ②避けからの動作に隙がない
- ③避け中に投げ抜けコマンドを入れると無敵
- ④避けからの投げが強い

と、こんなところでしょうか。④についての考え方は 人それぞれだと思うのですが、とりあえず最初はこん なところだと思います。それぞれ見てみます。

①打撃が当たらない

避けというからにはこうなっているのは当然ですね。相手の連係などお構いなしです。上下の揺さぶりが強いこのゲーム中で、ガードに徹するよりも避けを使っていった方が良いというのは明白でしょう。

②週けからの動作に隙がない

避けの後半を全ての動作でキャンセルできる(久美・清子除く)ことによって、避けの終わりに隙が無くなっています。避けから何かの動作に移るまでに全く隙がありません。

③避け中に投げ抜けコマンドを入れると無敵

その通り。一切の攻撃を喰らうことがありません。 相手が避けたと思って投げると抜けられてしまいま す。特に投げを抜けられたら強烈な反撃が確定してし まう「久美・清子・忍」といったキャラでは、相手が 避けるとその場で手が詰まってしまいます。

④避けからの投げが強い

避けた後に投げることで、全く隙のない投げが出ます。普通は投げの条件に、相手のすぐ近くで無防備に立たなければいけない、というものがあります。その状態になるまでには相手の打撃を喰らうリスクが発生するのですが、避け投げはそのリスクを簡単に無くし

てしまえます。そりゃ強いわけです。

使わなくちゃ損

ということで、こんなに強い動作、使わなくちゃ損なのです。キャラや戦法によっては「まず使ってはいけない」場面もありますが…。全く使わないということは、立ちガードはしゃがみ攻撃をガードできないから使わない、というのと同じです。使えると思ったら迷わず使いましょう。

上の文章を読んで、「なんだかおかしいぞ」と思われた方もいらっしゃるのではないでしょうか。だとすればその通り。自分は避けをすることがそんなに強いだなんて思っていません。避ければ強いではなく、避けを使わなければ弱い、それを書きたかったわけです。何たって「避け、無茶苦茶強えよ~。」という状況って、誰しも一度は経験するものだと思いますから、避けを使わないことには次のステップに進めないんですよね。

さて、そうなったら、次です。

・避けの攻略法(実戦編)

避けという動作自体に弱点が無いというのは本当です(ただ、久美と清子の避けには弱点あります。ここではその2キャラの避けに関しては楽勝ということで除外します。)。ところが、「避けをする」という行動には隠れた弱点があったのです。それは…

避けがあまり強くないと思う5つの理由

- ①相手が避けてもこちらはダメージを喰らわない
- ②相手は避けている間動けない
- ③避け投げは強いというのはこっちも知っている
- **④起きあがりに避けは出にくい**
- **⑤週けを出した瞬間には投げ抜けしていない**

ということです。いやこれ本当ですから。

①相手が避けてもこちらはダメージを喰らわない

これが重要です。「避け→避け」なんてやられてもこっちの体力は1ドットも減りません。要は避けが終わるまで待ってやれば良いんですね。何か技を出してくるはずです。あとは避けの終わり際を狙い撃ち出してやるだけでOK。経験上、「避け→避け」以上は滅多に避けてきません。しかも4回連続での避けともなると一度も見たことがありません。(これはスト2での「波動拳2回と昇龍拳1回はセット」ということと関係が…ひょっとしたらあるかも。)

ラッシュがガードキャンセルで避けられた時にはさすがに反撃を受けますが、それをされるということは避け以外でもガードキャンセルで反撃を受けたということです。避けが特別強いわけではありません。

②相手は避けている間動けない

避けている間は動くことができない。これも重要なことです。こちらに技を出し直す余裕があれば、それだけで主導権を握れます。こちらの得意な間合いにしてしまいましょう。また、コマンド投げを持っている

キャラは安全に投げることができます。逆に言うと、めぐみとキャシィと対戦するときには避けることはかなりのリスクを伴うということですね。

③避け投げが強いというのはこっちも知っている

避け投げは強いものですから、投げからの追い打ちが強烈な電子などはこれを入れたくてたまりません。こちらの攻撃を避けたとき、「やった」と思いならら投げを入力しているはずです。はい、投げ抜けしてもでましょう。投げ抜けはどんな状況からでもできるものですから、本来なら技の硬直に反撃確定といった場合でも、相手が避け投げをしてくれると反撃ダメージを0にすることができます。

コマンド投げを持っているキャシィなども同様です。キャシィが避けたら皆一斉にパックダッシュ、もしくは避けの戻りに下段攻撃を重ねていることでしょう。

また、投げられ判定が無くなる必殺技や投げ間合いの少し外でのしゃがみ弱連打で相手の勘違いを誘うことが可能です。ここら辺は読み合いですが、そう分が悪いものではないと思われます。

④起きあがりに避けは出にくい

今まで、起きあがりの避けは出せた覚えがありません。転倒した相手が起きあがりにいきなり避けてくるということはないので、そこらへんは安心して技を重ねることができます。

⑤避けを出した瞬間には投げ抜けしていない

これは中途半端に近い距離(だいたいしゃがみ中攻撃が当たるぐらいの距離)で、相手がこちらの牽制攻撃を避けるためにR2避けをした場合のことです。

このとき、避けた本人は「R2で避けて、相手が近づいてきたら投げてやれ」などと思いがちです。「避けてで投げてなれて相手の投げでない。というのはよこで投げてないとしてない。そことがあるでしたがです。と出すが「ないないされているのです。と出すというのとはなけるというではないはないが「R2で対けて・・・」と思った瞬間の投げは抜けられにくいのです。

ただ、この方法は環や飛鳥のような抜けられてもリスクが無い投げを持っているキャラにしかお勧めできません。先程述べた「久美・清子・忍」のようなキャラは、とりあえず間合いを取って反撃を喰らいにくい

打撃を重ねるようにした方が安全だと思います。

・ということで

あまり避けに頼りすぎると自滅してしまう可能性が

あります。避けるというのは「何かするよ」とわざわざ言っているのと同じですから、対処されやすいわけです。避けすぎに注意です。しかし、難けというのは基本的には便利なものというのも確かです。要所要所でパリエーションを持たせて出していきましょう。

3. ガードキャンセルまわり

ガードキャンセルの強さ

まずは基本から

ガードすると、ガードキャンセルで技を出せるようになります。GC必殺技やGCダッシュ攻撃など判定が強い技が目白押しですので、ガードに成功すればウハウハなわけですね。

そうなると確実なガードキャンセルを狙いたくなります。それには下の項目ような状況が考えられます。②のものはともかく、①に関してはどのキャラでも安全に反撃できるということで、これを狙っていくことが多くなります。

・次は攻撃側の視点で

また、防御側がこちらの出し切り 技を待っているというのなら、そこ までの通常技はガードに徹してくれ るということですよね。通常技の中 下段の揺さぶりを強くすることで タイミングを微妙にずらすことで十 分に対処できます。

また防御側に移って

・攻撃側の選択肢

防御側の覚悟がそこまでいってしまうと、もはやガードをさせてしまう事自体が怖くなってきます。下手な出し切りは全て返されてしまう、とするとどうしたら良いのでしょうか。

しかし、相手の考えていることを 読んでみると…。「ほら攻撃するよ、 ガードして速攻ガードキャンセルだ」

と思っているはずですね。投げてあ げましょう。

・防御偏としては…

攻撃側はガードキャンセルされる ことを前提に攻撃しているため、わけいちません。かと言っいがもってがちません。かと言っいがなりにもいきません。なければないなければいなりを整戒しなければいいないません。そして撃も喰らってしまった。どうすればいいんでしょうか…。

あるひとつの解決方法があります。 あくまでも一例ですけどね。

ガードする前に攻撃してしまう

ガードしようとするということはそれだけでからりなりのリスクらば、ことになります。それならいはたいらの攻撃で迎撃していった方というわけですね。というカリーガードの対戦がノーガーに見えることがあることです。

と、ガードキャンセルについては ひとまずこんなところです。皆さん も頑張って読みあって下さい。

一 ガードキャンセルに適した状況 ・

- ①相手の(超)必殺技・ダッシュ攻撃・カウンター攻撃をガードした後
 - →それぞれ出しきりの技のため、これらをガードすると安全にガードキャンセル技で返せる
- ②段数のある、判定も強い技が出せるようなら出す(超必殺技、リボンカッターなど)
 - →まず負けることがないようなら、決め打ちで出してしまってかまいません

4. 投げについて

・投げの攻防

このゲームの投げは強い、これは皆さん思っていることだと思います。避けからの投げ(「2.避けについて」参照)やダッシュ投げ、空中投げなど様々なものがありますが、ここではその投げの活用法について書いてみようと思います。

とりあえず通常投げ

ひとまず立ち状態から横+〇で出る投げから。全ての技の中でも最も早く出るもののひとつで、攻撃判定が出るまでにしばらく時間がかかるような打撃などは投げの敵ではありません。どんどん投げてしまいましょう(キャラにもよりますが)。

その投げに対する対処法には、投げ抜けというもの があります。確実ですね。しかし、環の投げのように 投げを抜けてもちっとも嬉しくないといったものもあ りますよね。 ここでは別の方法、打撃で返すものについてお話しします。↓↓必殺技やダッシュ攻撃での投げられ無敵を使った技を出すと、相手は投げることができずに横+強攻撃を出すこととなります。横+強は全体的に出るのが遅めの技なので、大抵の場合は一方的に勝ち、悪くても相打ちです。

この方法、相手に見られたらそこで終わるのですが、 投げが入る状況で何もせずに立ち止まるということは かなりのリスクを伴います。必然的に相手は何かしら の動作を起こすことが増えてきますので、ちょこちょ こと出していくとそれなりの効果があるのではないで しょうか。

投げる方もこれを考えた上で、「後ろ+〇」の投げを使います。そうすると投げが失敗した場合でも、横強攻撃に比べて出の早い立ち強攻撃が出るため、相手の打撃と相殺を起こしやすくなる、というわけですね。 状況によって使い分けてみて下さい。

・空中投げ

上方向に強い判定を持っている空中投げ。その使い道を探ってみます。ちなみに、空中投げは基本的に抜けることができません。清子・キャシィ・環・奈々の空中投げは抜けることができるのですが、実戦でそう見たことがないことからも、抜けるタイミングは難しくなっているようです。

①相手が先にジャンプしたときは簡単ですね。ダッシュジャンプ等で追いかけていって投げてやればいいわけです。このことから言って、空中投げからの連続技が強力なキャラを相手にしているとき、先にジャンプすることは控えた方が良いでしょう。対処法としては、空中カウンター攻撃等で投げられ判定を無くしてしまうこと、ぐらいでしょうか。

②空中ガード後に投げる、というものもあります。相手の空中攻撃をガードしたあと、無防備なところを投げるものです。これの対処法は、隙無く技をガードさせることで空中投げが入らないような間合いを取ることです。結構難しいんですが。

③パクチでジャンプすぐ空中投げ、というものもあります。ジャンプした直後に投げコマンドを入力し、うっかリジャンプした相手を一瞬で投げるものです。当

然失败すればそれなりのリスクがあるのですが、相手のジャンプを読むことである程度成功率を高めることができます。

例えば、めぐみのダッシュ強を喰らったとします。その後のめぐみの行動は、超必殺技・立ち攻撃・低空ふみふみのっかり・そのまま何もしないの4択が考えられますが、喰らっている側がジャンプすぐ空中投げを使うことにより、立ち攻撃以外の選択肢にやられてしまうということがありません。

④おまけとして。「ジャンプ直後に後ろ押しっぱなし・相手が近づいたら○ボタン」というものがあります。これは「相手の攻撃が先に届けばガード」「相手がジャンプカウンターなどを出せばジャンプ強攻撃」「うまくいけば空中投げ」とどの状況にも対応できるものです。竜子使っているとこれは結構便利です。

結局これもリスクとリターンを考えて使っていくことになります。電子は空中投げのリターンが異常にいのに対して、奈々などは空中投げを極めても考えっているキャラで色々と違ってきますしね。自分の持ちキャラが電子なので色々と書いてしまいましたが、実際、他のキャラはこことになさそうですし。参考程度と言うことにしておいて下さい。

・ダッシュ投げ

多くのキャラで使われるものです。ダッシュから投 げることで多くの利点が出てきます。

- 壱、一瞬で投げ間合いに入ることができる
- 弐、間合いが少しだけ広がる
- 参、ダッシュの出だしに無敵が付いている
- 四、リバーサルで出しやすい

壱。一瞬で投げ間合いに入ることができる

普通、投げるときには投げ間合いになるまでが一苦 労なのですが、ダッシュ→投げと隙間無く行動するこ とで一気にその間合いに入ることができます。

弐。間合いが少しだけ広がる

壱のものと併せて考えると、やはり相手を投げやすいということが言えると思います。また、相手が投げを意識する前に投げに行けるので、抜けられる確率も減ります。ここが避け投げとの違いですね。

参、ダッシュの出だしに無敵が付いている

ダッシュには出だし無敵があります。相手のラッシュを喰らっている最中であっても、一瞬の隙があれば相手の技をくぐり抜け、投げを極めることができます。相手は打撃を入れようと攻撃ボタンを押しているときが多いでしょうから、ますます投げ抜けされにくくなります。

四、リバーサルで出しやすい

細かいことは省きますが、起きあがりに相手が近距離で打撃を重ねているようであれば、普通に投げるよりもダッシュ投げにした方が成功率が上がります。

そして次。ダッシュ投げの応用法です。

ガードキャンセルダッシュ投げ

本来、ガードキャンセルで使える技の中に投げはありません。ところが「ガードキャンセルダッシュ→ダッシュ投げ」とするとガード状態からも投げに行くことができます。ただこれは相手の攻撃に対してダッシ

ュ相殺してしまうと入れにくいので、ダッシュ相殺のない竜子や久美、またダッシュ中の判定が小さいめぐみなどでないと使いにくいかもしれません。

しかもガードキャンセルのタイミングを間違えれば 極度に危ない技なので、使いこなすには慣れが必要だ と思います。貴方の使い方に合うかどうか試してみて 下さい。

ダッシュ逆投げ

ダッシュ投げを狙っても、様々な要素で失敗してしまうことがあります。失敗したらダッシュ強攻撃が出るわけですが、このとき相殺やガードされてしまうと反撃を喰らいがちです。面白くありません。…ということで、失敗しても立ち強攻撃が出るダッシュ逆投げを使ってリスクを軽減することもできます。

また、ダッシュ投げの後は技が入れにくくなるキャラ(めぐみ等)や、ダッシュ投げだと受け身を取られてしまう怖れがある場合などはこちらを狙った方がいいでしょう。タイミングはシピアですけどね(結構重要)。

・戦法として組み込む

以上のことからダッシュ投げは使える技として認識されているのですが、あまりダッシュ投げを使いすぎると成功率が低くなってきます。避け投げに反応するように、「ダッシュで近づいてきたな、投げ抜けだ」と投げ抜けコマンドを入れられてしまうからです。

そこで。ダッシュ通常攻撃などとの2択にすることができます。ダッシュした以上何かするはずだ…という予測まではできるでしょうが、何をするかというところまでは読めませんからね。ダッシュを起点とする技は多いので、色々と出してみましょう。

・対空空中投げ

最近(といっても数ヶ月前)に見つけられたものです。相手のジャンプ攻撃をガードした後、「↑↑→○」というコマンドで空中にいる相手を投げることができます。要は「↑↑でガードキャンセルジャンプ」と「→○で空中投げ」の複合技ということなんですが、上方向に強い空中投げのおかげで対空技として使えるようになっています。





いくら空中投げが強いキャラを使っていても、起き あがりにジャンプ攻撃を重ねられることなどで飛び込 まれるという場面が無いということはありません。そ の時に使ってみましょう。また、忍の番長トルネード などで相手が空中に浮いていればジャンプ攻撃でなく とも投げることが可能です。便利なものですね。

その対処法

せっかく空中投げされる危険をおかしてまで跳んだのに、そんなに簡単に返されるとつらいですよね。しかし、対空空中投げには対処法が多くあります。着地投げ・打点の低いジャンプ攻撃・空中必殺技でタイングをずらすなど、ちょっと考えただけで色々浮かびます。安易なジャンプ攻撃は危険ですが、それはどの状況でも同じ。攻撃のバリエーションを増やしていくことでより楽しい空中ライフを送れることでしょう。

5. 待機モーション

待機モーションとは?

待機モーションとはコマンドを入力してからその助作が完成するまでのモーション、と名付けました。名称についてはあまり深く考えないで下さい。ここでは「ジャンプ待機モーション」と「しゃがみ待機モーション」についてのみ触れます。

ジャンプ待機モーション

きつい攻撃を起き攻めに使われたときなど、ジャンプで回避するという方法がありますね。そう、確かに便利です。が…

スローモーションでジャンプの動作をよく見てもらえばわかるのですが、↑を押した後、ジャンプする前に少しかがんだ状態が一瞬あるのがおわかりでしょうか。それがジャンプ待機モーションと呼ばれるものです。この状態でもガード自体はできるのですがいっていることができなくなっています。下段攻撃をガードすることができなくなっています。

下段攻撃を合わせられたときには安易なジャンプでの回避はできないので注意して下さい。逆に考えると、起きあがりの連係をジャンプでかわされるようなら下

段を中心に攻めていく、といったことも良いかも知れ ませんね。

・しゃがみ待機モーション

ジャンプ待機モーションと同様に、しゃがみこむ最中にも同じような事が起きています。立ちからしゃがみの際にも待機モーションが存在し、この最中は、↓コマンドを入れているために中段技をガードすることはできません。普通は意識する必要のないものですが…これについてはめぐみのキャラ別攻略にて、どんな利用をされているかをご覧下さい。

ちなみにしゃがみ→立ちの際の待機モーションもあります。やはりしゃがみ攻撃をガードすることができません。これに関しては今のところ特にこれといった利用法はないのですが…また何か見つかるかも知れませんね。

・バックダッシュ待機モーション

もしかして…と思って調べたのですが、これには待機モーションが存在しません。相手のきつい攻撃を回避するときはパックダッシュが一番ですね。とか言ってるとダッシュ攻撃で追っかけられてシューン。応用効かしていくしかないでしょう。

6. 厳しい戦法について

・2択3択当たり前

今となっては対応策なども見つかり、結構洗練されてきた感のある戦法ですが、そこに至る過程できつい戦法も沢山見つかりました。システムの自由度が高く、多くの行動が許されているからですね。ここでは、割と「こんなのハメだー」と言われがちなものを集めてみました。どうでしょうか。

・キャシィのGCトリプルや避けトリプル

まずはこれから。あすか120% SP が出た頃から 言われ続けているものです。対処法はバックダッシュ や遠距離からのしゃがみ牽制などで。トリプルを失敗 したキャシィは隙だらけです。

キャシィのトリプル→立ち中→トリプル

連続技ではありませんから、バックダッシュやジャンプでちゃんと回避できます。喰らっている側が「連続技をわざと止めるわけがない」と思っている隙を付く優れた戦法ではあるとは思いますが。

運け待ち

これは「2.避けについて」で触れていますね。

無限段

理論上ではハメということですが、ずっと入れ続けられる訳がありませんし、失敗したときのリスクもそれなりにあります。こればかりは人それぞれですね。

·めぐみのどろっぷきっく→しゃがみ弱

こんなのガード不能です。が、これは立派な連係です。めぐみからラッシュを取れば何が残るというのでしょう。(答え:ダイナマイトボディ)

・竜子のデスゲーム

ええ、決まればいいですよ、決まれば…。実戦で使ってみて下さいよ。(竜子使い・談)

・奈々に対してずっとしゃがみガード

ジャンプ攻撃以外の中段技を持たない、かつ投げダメージが無い奈々に対しての最も強烈な戦法です。結局これもダッシュ弱攻撃&回避での削りということで決着を見た…ような気がします。

7. 先行入力について

先行入力とは、基本システムでも触れた通り、「あらかじめコマンドを先に入力することでポタンを押したときに技が発動するようにする」ことです。この先行入力を使って面白いことはできないでしょうか。

・ジャンプすぐ空中必殺技

地上にいるうちに必殺技の方向キーコマンドだけを入力し(例えば $\downarrow \searrow \rightarrow$)、ジャンプした直後に攻撃ボタン(〇や×)を押します。すると、超低空で空中必殺技が出るようになります。感覚的には、「 $\downarrow \searrow \rightarrow \uparrow$ 〇」というコマンドを入れる気分で。右京のバックダッシュ燕返しのようなものですね。

見ているだけでもそれなりに面白いのですが、これ を実戦で組み込むいくつかのものを考えてみました。 昔から「便利かも」と言ってる割には、あんまり他の 人使わないんですよね。ちぇ。

虎美の低空空中雷龍覇王拳

→相手転倒時の追い打ちに。

飛鳥の低空強空中フェノメノンクラッシュ →3段技なので遠距離での牽制に。

可莉奈の低空空中ケロケロアタック →地上で出すより硬直が短くなります。

竜子の低空強空中竜巻レシープ →ヒットすると地上カウンター攻撃が確定。

さあ、空中連続技を使えるキャラはどんどん使って みましょう。まだ他にもこれを使った楽しい技がある かも知れません。見つけてみて下さい。

8. 様々なテクニック

さて、ざっとここまでまとめて、さっただだいったでましまででありまたででいたがたいったで別にでは大きになる。これでは大きには大きには大きには大きには大きには大きには大きには大きには、その大きにはいるのが、といるでは、その大きにはいるのが、といるでは、その対したです。

ここに書かれていることはある意味 余計なことなのかもしれませんが、 人と対戦するうえでこれが一番の楽 しみを持っているのだと思っていま す。それではどうぞ。

対戦テクニック(ゲーム編)

①相手のコントローラの音に注意

ととが聞るされてとれる音ではしてとれる音ではしゃ入かが明らられている。 はいいのでもながいである。 はいいのではいいのでもないのである。 はいいいのではいいのではないのではないのではないのではないのではない。 性ものですがね。

②相手のいらいら度をチェック

ちくちく攻撃を当てるなど嫌な攻 撃を繰り返していると、相手は派手 (安易)な攻撃を仕掛けてきがちです。どの程度相手の精神ゲージを削ったかを考えてみるといいでしょう。

③相手の癖をチェック

何回も対戦しているとその人の野が見えてきます。それは技の繋ぎ方だったり状況による戦法の変化だったりしますが、読み合いの要素が強いこのゲームでそこを摑めば勝利は目前ですよ。摑みにくいものなんですが。

- 対戦テクニック(対人戦)

①相手に話しかけよう

ちょっとばらすと、筆者が「投げかあ〜」と言っているときはまず投げを警戒してません。えへへ。

②相手を動揺させる(精神攻撃)

重要なこととして。この攻撃を行う際にはユーモアが大切です。相手を「しょうがないなあ」と笑わせるものはいいのですが、相手を怒らせるようなものだと、わざわざゲームを出してまで遊ぶ意味がありません。ご注意を。

・そんなこんなで

真剣に攻略するだけでなく、色々な技を出したり、笑えるは色々な話り上がったりと楽しみは色々あります。どんな遊び方でも面白おかしく遊ぶことができるなうなられていいのだと思います。貴方なら楽しみ方を見つけて下さい。

それでは、基本戦法攻略はこれにて。 んじゃ Bye!



四時限目

「キャラ別対戦攻略」



飛鳥は どんなん?

飛鳥は、主役キャラゆえに何でも ソツ無くこなせるので、最初に使う キャラとしてはかなりお薦めです。 あらゆる局面に対応したコンボや、 頼りになる連係、ピンチの時の爆発 力など、このゲームの対戦における いろんな要素を含んでいるので気長 に使っていけると思います。基本シ ステムがかなり身に付くと思うし ね。また、システムを理解しないと 強くなれないかも。

連続技

投げコンボで、立ち中中大とか書いてあるのは、チェーンとの区別をするための表記です。投げなどの、浮かせて入れるコンボの場合、チェーンでなくても繋がる場合があるので、チェーンの場合は、小中大とか言った風に続けて書き示しておきました。地上コンボの場合はほとんどチェーン、キャンセルを用いています。

んでは、一番出番の多いコンボから。

しゃがみ弱 \times n (1~4) \rightarrow 立ち 中 \times 2 \rightarrow しゃがみ中 \rightarrow 前入れ強 →ダッシュ弱→強マッハジャブ

このコンボは、正直言って減りま せん。段数を稼いで、さっさとバー ニングモードに持ち込む事と、相手 を気絶に追い込む事がが目的です。 手短なコンボの方が減るんでしょう が、このキャラの攻撃力は、超必殺 技に比重が置かれているので、この コンボで気絶させて、生で超必を当 てた方が絶対お得です。中途半端に ケミカルインパクトなんて使ってる と、かえって損です。言うまでもな いでしょうけど、ジャンプ攻撃から も繋がります。あと、環には、最後 のダッシュ小→マッハジャブがよっ ぽど運が良くないと入らないので、 前入れ大→大マッハジャブに変更す るか、ダッシュ小からの連係に持ち 込みましょう。あと、注意点として は、マッハジャブが繋がった時点で 連打を止めないと、当たらない間合 いでマッハジャブを出し続ける事に なるので、間違いなく反撃を受けま す。ちなみにこのコンボ、僕の中で は基本コンボって呼んでます。

あと、御存知かと思いますが、 ダッシュ弱からしゃがみ弱が繋がる ので、無限段も可能ですが、ちょっ ぴりシビアです。

しゃがんだ相手に対しては、

しゃがみ弱×n→立ち中→しゃ がみ中→前入れ強→何か

(ダッシュ大、小フェノメノン、遠心 連殺拳、超フェノメノンのどれか)

最後の技は、相手を画面端に持っていきたい場合はダッシュ大、すでに画面端の場合は小フェノメノンで後の連係に持っていき、遠心連殺拳、超フェノメノンは画面端以外で超い当てたい時に。画面端フェノメリンはい当でために超フェンは基本的に超フェととられる場合は基本的では身をとられずと立ち中の2発目が入らないので、こんな感じで代用しています。しゃがんだ相手にしゃがみな話ですがんだ相手にしゃがみな話ですが、このゲームではままります。

倒れた相手に追い打ち入れるなら、

しゃがみ強→遠心連殺拳

これ以外にもあるけど、ちょっ と・・・

投げからのコンボは、

投げ→立ち強→立ち中中強→立 ち強→立ち中中強→ジャンプ前 入れ強→空中カウンター (難しかったら、5段めの立ち大を 抜けばかなり安定します)

これが全キャラに入る一番スタンダードな投げコンボです。相手の重量によって、入れるタイミングが異なるので、練習してみましょう。実は、ガーキャン空中投げからも入ります。ジャンプせずにマッハジャブにしても良いかも。他にも、有名なものとしては、

投げ→立ち強×5→立ち中中強 →ジャンプ前入れ強→空中カウ ンター

なんてのもありますが、難しいうえ に、移動距離が大した事無い(重要) ので、使わない方がいいと思いま す。こっちの方が減るっぽいですけ どね。

最後に、無限段です。相手を画面 端に追い込んでからどうぞ。

しゃがみ弱×n(1~2)→立ち 中×2→しゃがみ中→前入れ強 →強遠心破砕拳→(ダッシュし て)しゃがみ弱×2・・・

キャラによってはまるっきり繋がりませんが、繋がるキャラにはわりと 簡単に繋がります。いざという時 に。前入れ強→強破砕拳が繋がれば よっぽど大丈夫です。

対戦時における必殺技の 使い方(超含む)

ケミカルインパクト

この手の技って、対空迎撃用に思われがちですが、あまり向いてないような感じです。相殺判定のしっかりした技で飛び込まれた場合や、2段ジャンプで近寄ってくる相手には当てにくいし、1発めの打点がかなり低いので、相手の着地が間に合ったりする場合がけっこうあります。

しかも、強で出したときに地上でカス当たりした場合、浮かせもダウンもないので、反撃確定になります。 連続技や起き上がりに使うのがよろしいかと思います。使うならもちろん弱で。

フェノメノン クラッシュ

御存じだと思いますが、基本的に 強は使いません。で、弱ですが、2 択のシメや、リーチ負けしている相 手に使ってます。ちなみに一番出番 の多い必殺技です。

遠心破砕拳

このゲームの飛び道具って、他の ゲーム程重要な役割を担ってないん だよね。で、使い道としては、無限 段の繋ぎや、ワープの時の追っ掛け 破砕拳とかが多いと思います。

マッハジャブ

気絶狙いの連続技のシメで使ってます。あと、バーニングゲージ溜めたい時にも大活躍。

遠心連殺拳

当たらなかったときの隙は、遠心破砕拳よりも大きいので、連続技、壁 際ラッシュのシメのどうぞ。

超フェノメノン クラッシュ

連続技に使うと、せっかくの威力が 死んでしまうので、気絶した相手 や、起き上がりの2択から繋げるの にもおすすめ。あと、近寄られたく ないときとか、何となく使うときも あります。

大ざっぱな狙いは・・・

実は、大抵誰にでもそれなりに対 応できるので、その場の状況判断で 何とかなっちゃったりもするんですが、んな事言ったら僕の原稿の意味がなくなってしまうので、思い付く限り書いてみます。

基本的に、ほとんどの場合こちら から近付く事になると思います。な ぜなら、後手をあまり得意としない からです。先手を取って試合の流れ をこちらに持ってこないと意外な程 あっさりと負けてしまうので、先手 を取るように心掛けましょう。近付 くときは、ダッシュやジャンプで近 付くわけですが、主に狙うのは、相 手を投げからのコンボや地上コンボ で画面端へ持っていくことです。画 面端へ持っていったら2択連係でダ メージを奪いましょう。(連係はあ とで触れます)。飛鳥は、コンボで大 きなダメージを与える事は難しいの で、体力に余裕があるときは連係を 多用した方が効率良くダメージを与 える事ができると思います。ジャン プで近付く際、ジャンプ攻撃キャン セルカウンターなどを用いてなるべ く迎撃されないように心掛けましょ う。無理にジャンプ攻撃からのコン ボとかを狙う必要はありません。相 手の近くに降り立てば良いのです。 近付いたら連係です。それはのち程 じっくりと・・・連係に入る前に基 本コンボでゲージを溜めてから連係 に入ってもいいですよ。相手にはそ れなりのプレッシャーにはなります から。

で、体力面で圧倒的に不利な場合は、コンボを狙います。基本コンボをたくさんつなげて気絶させて、ついでにバーニングゲージも溜め込んで、気絶した相手に生で超フェノメノンを当てていく、いわゆる逆転狙いです。最後の最後まで諦めずに頑張りましょう。で、気絶させた時にバーニングケージが溜まっていなかったらもう一回基本コンボでピョらせましょう。間違いなく溜まってます。

起き上がる時の対処法

起き上がりですが、いろいろ考えられます。

ガード

2択をかけられる心配がない相手 にはガードで十分かと思われます。 もちろんしゃがみガードです。ク イックドライバーにしっかり反応で きるなら竜子に対してもいいかもし れません。ガード後はしっかりと反 撃したいですね。

中段をガードできたら、ダッシュ でガードキャンセルするのがお勧め です。ダッシュ投げ、ダッシュしゃ がみ弱辺りがお勧めです。必殺技よ りも効果があがると思います。

R 2ボタンで避け

リーチの長い打撃系のキッツイ2 択が得意なキャラにはこれくらいし か手立てが思い付きません。こう 言った遠くから2択をかけてくる相 手は、大抵遠くからでもそれなりに ダメージを与える事ができるので、 なるべく喰らわないようにしまいしまら きって、ガードを怠ってはいけまる とは限りませんから。しゃがみなま がらでもR2を押せば避けは出る とは限りませんがら。しゃがみなま す。あと、やっぱり投げられるしっ かり入力しておきましょう。

ダッシュ投げ

リーチの短い2択の得意なキャラにはこれです。飛鳥は、地上投げの間合いが広いので、意外な程遠くから吸い込む事が出来ます。で、ダッシュの無敵時間を利用して、さらに距離をのばす事が出来ますが、投げれなかった場合は、ダッシュ強を潰されて終わりなので、しっかり間合いを見極めて使いましょう。しいといきなり相手の攻撃を喰らう事になるので、ちょっと訓練が必要になるかと思われます。

リバーサルジャンプ

なんだか良く分からない感じででが、リバーサルで↑↑コマンパすると、虎美のしゃがマンパすると、虎美のしゃがみ打点の高い下段攻撃ややガードできない必殺技、空中投げすると、空中ガードは、もちろん中段攻撃をすり抜けてジャンプできる訳です。空中ガードは、もちろんけら記となりにです。空中ガードは、まなりにいいですがある可能性もかなり低い訳です(読まれて空中投げをされた経験あり)

で、デメリットですが、リバーサルじゃないと相手のコンボを気持ち良く受け入れる事になりますし、成功しても、結局のところ垂直ジャンプなので、降りる際のフォローがしっかりしてないと迎撃される恐れがあります。降り際は飛び込みカウンターなどを上手に使って無事おりられるようにしましょう。正直言って使う機会は少ないですが、覚えておいてそんはありません。得もあまりないけど。

必殺技系

自分の中では一番手っ取り早い方法にして一番リスクを感じるのがこれ。使うなら弱ケミカルか超フェノメノンあたりです。当たればそれなりに効果があるとは思うけど、当たらなかった時のリスクがとにかく大きいので、あまりおすすめしません。

バックステップ

逃げの一手の決定版ですが、読まれるとダッシュをあわせてくる人もいます。そんな人は、バックステップの着地にしゃがみ強→双龍拳とかやってくる場合もあるので、安心できる手段ではありますが、頼り過ぎてはいけません。

こう言ったキャラにはこれ、って 感じで書いちゃったけど、同じ事 ばっかりやってると読まれるので、 バレない様に行動しましょう。ほと んどの行動に対応策がある訳ですから。

地上戦でのガードキャンセルによる 迎撃

通常技に対して

通常技に対しては、基本的には ガードキャンセルしていません。相 手がそのままチェーンや必殺技が出 せる状態での反撃はなるべく控えた 方が良いかも知れません。もし出す としたら、遠目のしゃがみ強などに 対して弱フェノメノンあたりが良い かも知れません。

ダッシュ攻撃に対しては

弱ケミカルインパクトあたりでも よさそうですが、もしそれが相殺し たら相手に相殺キャンセルで他の技 に切り替えられる恐れがあるから、 ダッシュ投げあたりがお勧めです。 もしダッシュが相殺してしまって も、投げに移行できるからしてする はずに投げるのがスト。 がよりできるがスト。 がよりがよりでする相 殺している。 もしゃがみ弱からなる はずになけるのがみ弱からの いがよっと遠目)やダッシュ しゃがみ中→前入れ強→弱フェメ ノン(近距離用)を狙いましょう。

必殺技に対してはですね~

相殺されようがなんだろうが、も う相手はそれまでなので、好きなも の入れましょう。上昇系にはダッ シュで近付いて長めのコンボやダッ シュ強をからめたコンボで思いのま まに。クイックドライバーの様なす ぐに出し終わる様な必殺技にはダッ シュ強あたりで、と言った感じで す。

あと、どんな行動に対してもそこ そこ使えるのがR2避けからのダッ シュ投げです。打撃が入る余裕が あったらダッシュしゃがみ弱からの 基本コンボです。

相殺合戦

試合中、通常技どうしで連続で相殺する事がありますが、そう言った時は、近ければ投げ、遠目だったらしゃがみ攻撃を狙うと良いと思い場は、弱攻撃も出きますが、相殺した時、強攻撃が、相殺した時で強力が、相殺るとならいちがなるという。弱から強はわりと問題をいくんですが・・・僕の操作に問題があるだけなのかも。

投げ抜けされた時の攻防

飛鳥の投げは抜けられた場合、相手とほぼ同じタイミングで動けるようになるので、投げ抜けされた場合はちょっとした読み合になります。まず覚えておく事としては、ほとんどのキャラに対して、抜けられたあとは相手の投げ間合い内にいる事と、相手が投げてくる事はあっても、飛鳥が投げる事は出来ない事です。飛鳥の選択肢に投げが無くなる事になります。

相手が抜けた直後に投げを狙って くる場合は、ダッシュ投げを狙って くる場合が多いです。なぜなら、投 げ抜け着地リバーサルで投げる事が できるからです。こうなると、こち らは通常技が一切出せなくなりま す。出す前に投げられるからです。

飛鳥としては、この場をバックス テップで逃げ去りたいとは思います が、ダッシュ投げは、ダッシュ強攻 撃との共通コマンドなので、こちら がバックステップをした場合、ダッ シュ強攻撃になります。キャラク ターにもよりますが、バックステッ プの着地にそのダッシュ強攻撃がタ イミングよくヒットします。たとえ ヒットしなくても、有利な状況にな る事は考えにくいです。

直接返す方法としては、弱ケミカル、超フェノメノン辺りが有効ですが、読まれたらアウトです。

じゃあ、投げぬけ狙いで前+○連打で抜ければ良いと思うんですが、相手は投げられないのをいい事にしゃがみ弱とか、比較的簡単な方法で充分返されるので、読まれるとやっぱりアウトです。

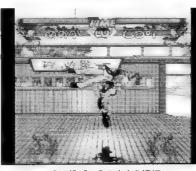
意外な方法としてはジャンプがあります。もちろん↑↑コマンドです。相手が投げを狙った場合は前入れ強、またはダッシュ強を空振りしてくれますし、他の行動もよっぽど大丈夫です。が、↑を連打しすぎて2段ジャンプしてしまったら丁寧に迎撃される可能性が高いので注意し



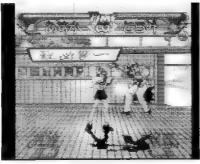
まずはガードして・・・



ガードキャンセルでジャンプして



→+○で投げ、そのまま○連打



最後にマッハジャブ。

ましょう。

投げぬけの攻防は、正直言って有利な展開に運びにくいかも知れませんが、いろんな行動をする事で少しでもリスクを軽減させる事が可能だと思うので、いろいろ動くといいかも知れませんね。ワンパターンになるよりは良い結果に結びつくと思うので、短い時間ながらもいろいろ考えてください。

対空迎撃

ん一、意外なほど決定打がなくて難しいかも。思い付くものとしては、投げです。知ってる人は知っている『ガードキャンセル空中投げ』です。他のページで解説されているのか知らないし、知らない人もいるかも知れないので、ここで解説しちゃいます。

相手のジャンプ攻撃をガードして、↑↑でガードキャンセルジャンプ、→で投げ。↑↑→+○ってな感じのコマンドをガードキャンセルで入力する感じで成功します。全キャラで使用可能なので、是非お試し下さい。

GC 空中投げからは、強マッハジャブでゲージを溜めたり、ゲージが溜まっていたら、遠心連殺拳辺りがお薦めです。 地上投げと同じく、立ち強からの11段も入るんですが、実戦では難しいので気にしないで下さい。

んで、これを主軸にして迎撃していると、だんだん相手は、空ジャンプからの着地投げとか狙って来ます。それは→+○で抜けましょう。相手が着地に打撃を出そうとした場合、飛鳥が投げる事になるので、よっぽど着地投げになるかと思います。

で、結論。降りてくる相手をよく 見て、打撃が来たらGC空中投げ、空 ジャンプだったら→+○で投げ抜け を決めましょう。これが(僕的)基 本です。なるべく派手な動きはやめ ましょう。

あと、ガードキャンセルで迎撃するなら、ダッシュ強もお勧めです。 ケミカルインパクトよりも1発目の 打点が高いので、頼りになります。

GC 空中投げの対処方法 とか

キャラクター限定ですが、飛鳥、 可莉菜、虎美、忍の4キャラは、空 中での通常技をキャンセルしてカウ ンターが出せるので、カウンター発 動の無敵時間を利用して空中投げを 回避できます。飛び込みキャンセル カウンターは癖にしておくといいか も知れないですね。 GC 空中投げを 仕掛けた方としては、垂直ジャンプ 前入れ強をだすことになります。相 手にとって有利になるので、飛鳥と しては、ガードキャンセル空中フェ ノメノンを取り入れましょう。空中 では、共通コマンドの優先順位は投 げが最優先されるので、88214(テ ンキー表記)で相手が普通に飛び込 んできたら空中投げ、飛び込みカウ ンターを使ってきたら低空で空中 フェノメノンを撃つことになるの で、リスクを押さえることができま

で、飛び込みキャンセルカウン ターが出来ないキャラは、普通に飛 び込んだ場合はまず投げられちゃい ます。何も出さずに飛び込むなりし て揺さぶりましょう。

2択をかけるべくいろいろ

中段の使い勝手が良いので、2択をかける機会は多いかと思います。 基本的には起き上がりにかけるんですが、他にもいろいろあると思うので、考えてみましょう。

ちょっとした基本 (まめ知識風) 相手の起き上がり等にしゃがみ中 →前入れ強→弱フェノメノンの2択 用コンボを主に使うんですが、しゃ がみ中からスタートした場合、相手 が慣れてくると、しゃがみ中→前入 れ強に対してしゃがみガード→立ち れ来ます。なので、時折しゃがみ 大・とちゃんと合わせてガードム で来ます。なので、時折しゃがみ と、しゃがみ中からの2択になるの で効果的だと思います。

まずは起き上がり。

んで、そんな中に、投げと避けも 絡めてみましょう。投げは、起き上 がる相手に『立ってるのかしゃがん でるのかは分からないけど、とにか くガードしてるでしょ』と思った時 に使います。投げたら程よくコンボ を入れましょう。こんな感じで投げ ても抜けてくる人は抜けて来ます。 抜けられたら『投げ抜けされた時の 攻防』を御覧下さい。

避けですが、反撃される様な気が した時に使いましょう。打撃系なら 空振りの隙に反撃。打撃でも良いで すが、ダッシュ投げも混ぜちゃって 良いかも。相手の反撃手段がひょっ としたら投げかも知れないので、避 けながらも投げぬけコマンドも入力 しておきましょう。忙しいね。大変 だね。

んでもって連続技の途中とか (連係含む) 長い連続技の途中で不意に出すと 良い感じなのではないかと思いま す。基本コンボでの一例を紹介しま す。

基本コンボは最後の方で、ダッ シュ弱→強マッハジャブと繋いで終 了ですが、ここでダッシュ弱→しゃ がみ弱からの基本コンボ、もしくは 前入れ大→弱フェノメノン(もしく は超必)の2択を仕掛けてみましょ う。しゃがみ弱は、タイミングさえ 合えばダッシュ弱からの無限段にも 使えますが、あまり安定して繋がら ないのですが、この2択を使うと ダッシュ弱を当てたあと、相手が立 ちガードする可能性がでてくるの で、繋がらないタイミングでしゃが み弱を出したとしても、連係として 成立させる事が出来ます。あんまり やってると、ダッシュ弱の後が反撃 ポイントである事がバレるので、そ の辺りは読み合いですね。2択をか けるポイントを変更するのも良いか も。もっと早めに2択をかけてみる とか。あと、ダッシュ弱の後に『投 げ』も選択肢に入れるとさらに強力 ですが、相手やローカルルールに よってはお互いに不愉快になる可能 性があるのでその場の雰囲気にあわ せて使い分けましょう。僕は使って も良いと思ってますけど。投げもあ りきたりなシチュエーションばっか りじゃ抜けられるばっかりですか ら。ホントに。

最後は最終奥義 (?) 壁際での2 択ラッシュ

地上、投げからのコンボ、ダッシュ強を当てた時など、飛鳥は相手を壁に追い込む機会に恵まれたキャラです。そんなキャラですから、壁際で体力を減らす方法を知っておく必要があります。そこで登場するのが、『壁際での2択ラッシュ』です。かなり使えるので、(非購入者は)是非覚えて帰りましょう。

まずは、相手を壁際に追い込んで、起き上がりや壁受け身の着地にあわせて(しゃがみ中→) 前入れ強

→弱フェノメノンで2択をかけます。決まれば相手は燃える訳ですが、実は、ここで相手は壁で受け身がとれるんですが、受け身を取られたとしても、先に動くのは飛鳥なので、取られたらすぐに2択をかけましょう。ここは要反応です。集中しましょう。

受け身が取れなかった場合は画面 端で燃える訳なので、飛鳥に向かっ て跳んで来ます。ここで、立ち強 (キャンセルジャンプ) →空中前入 れ強→カウンターに繋ぎます。ここで相手は、壁、地面で受け身をとはわい、受け身を失敗する(もしてすが、どのですが、と受け身をとらない)のは飛鳥上であったがで、すかさず2択をかける。上ではでいてればそれだけで勝てたける。ま常に投げも織りまぜましょう。受け身からの復帰はリバーサルで重ねた頃に投げも織りまずましまが出せないので、打撃を重ねると相手はガードくらいしか選択肢

がないのが強さの秘密かも。

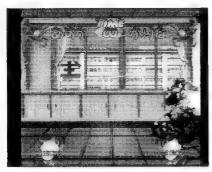
2 択まとめ

飛鳥は、使えるコンボに破壊力がないので、2択からの短めの連続技をこまめに当てていく事でダメージを奪う事になるんですが、2択はやっぱり2択なので、選択肢を間違えればやっぱりそれなりの反撃を受ける事になります。その辺は覚悟しましょう。ですが、リスク以上のリ

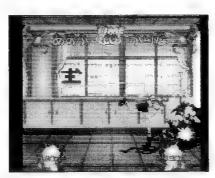


壁際の連携

あすかを使う上では、とにもかくにもこの連携が大事です。ほとんどのキャラに通用する使える連携なので、イヤでも何でもモノにしてください。ていうかモノにしろ!



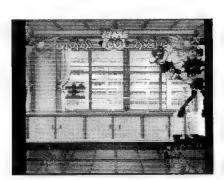
(しゃがみ中→) 前入れ強の2択から・・・



弱フェノメノン。ここで受け身を取られても 先に動くのは飛鳥



受け身を取らなかったら立ち強から



前入れ強→カウンターでふりだしへ

一番気合いを入れるポイントは、2枚目の写真のフェノメノンを当てたところ。相手が受け身をとったかどうかの確認は要反応。受け身をとられたらすぐに同じ要領で2択をかけよう。ここ遅れると連携が途切れるので、頑張りましょう。

ターンがあるので、頻繁に狙う価値はあると思います。あと、2択2択としつこく書いて来ましたが、『投げ』も重要な選択肢なので忘れてはイケないんですが、あんまり狙うと相手に動く余裕を与えてしまいそうなので、2(たまに3)択くらいに考えておいて下さい。相手を固めて投げる、これが重要。

小技っぽいの 書き忘れ

追っ掛け破砕拳です。ダッシュ強 で遠くの壁に叩き付けてスクロール アウトした時に弱破砕拳を撃って、 ワープした飛鳥よりもおくれて破砕 拳が飛んでくるあれですが、ワープ するタイミングにばらつきを感じた 方もいると思うので、秘密公開で す。ワープは、相手の行動で決まり ます。実は、相手が壁で受け身を とった時と、床に落ちた時に(受け 身問わず) ワープします。相手の動 きを押さえ込むのに便利な技なの で、ぜひ覚えましょう。相手に近付 く際は、ダッシュだけでは破砕拳に 追い付かれるので、ダッシュジャン プで行きましょう。良いタイミング で破砕拳が追い付くはずです。

キャラクター別対策

対 本田 飛鳥

同キャラって、嫌ですよね。どんなキャラにも言えますが、キャラクターの性質をよく分かっている方が勝てるかと思います。先手必勝後手必敗って訳じゃないけど、(逆転性が高いから)先手をとった方が楽に試合を運べます。投げの性能も同じなので、(あたりまえですが)抜けたり抜けられたりしたあとはうまく切り抜けて下さい。投げられたらけっこう痛いし、そのあとには連係が待ってますから。

壁際ですが、飛鳥限定コンボがあり

ます。

しゃがみ弱×2→立ち中×2→しゃがみ中→前入れ強→弱遠心破砕拳→ しゃがみ弱→立ち中×2→しゃがみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→しゃがみ弱→立ち中×2→しゃがみ中→ 前入れ強→強遠心破砕拳→しゃがみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→しゃがみ 中→前入れ強→ダッシュ■→強マッハジャブ

です。気絶から気絶狙えます。ダッシュを必要としないので便利です。 連打は必要ですが。

対 豊田 可莉菜

カエルに注意が向いてしまいます が、体術もけっこうこなせるので、 やっぱり注意。中攻撃全般、しゃが み強あたりはリーチが結構長いの で、要注意。油断すると足元をすく われます。ケロケロヒートプレス は、見た目よりも当たり判定は小さ いので、結構ダッシュでくぐり抜け られます。むしろケロケロアタック の方が対処しにくいです。セット アップは、可莉菜のゲージが100 %以上の時にカエルに直接攻撃する と、間違いなく相殺キャンセルメガ ヒートの餌食になるので、ほっとく のがベストですが、もし潰すんだっ たら十字キーを左上までまわして出 す低空空中フェノメノンで相殺させ るのが良いかと思います。弱フェノ メノンでも良いですが、出す途中に メガヒート出されたら終わりですか

可莉菜の2択ですが、立ち状態で下段も出せるので正直読みにいてす。ゲージが溜まっていたはなら、バイオインパクトをと思いずが、立ちにないないがです。ゲージが溜まっていたらいがではないです。ゲージが溜まってがセオオがではないではある場合がある場合があたって手を狙ってがあたって手ががあたって手があたって手があたって手があたって手があたってがあたって手があたってがあたって手があたってもいる場合によりによいないのではは常にちょうないのでは、立ちにないないですがあたがある。

と離れた間合いから仕掛けてくるかと思います。起き上がりにうまく前入れ強の2発目を当てるのは実は結構難しいので、飛鳥としては、しゃがみながらR2ボタンでかなり回週できると思います。避けを読まれて投げられても、さほど痛い目にあう事もないですし。

可莉菜に飛び込む場合、ちょっと 低め(肩よりもちょっと下あたり) を狙ってジャンプ強を当てて、キャンセル空中カウンターを使えばかなりの確率で無事着地できると思いす。懐に入り込んだらもちろん投げを狙いましょう。投げの硬直時間は、飛鳥と可莉菜、ほとんど同じなので、楽しい駆け引きが楽しめますが、コンボの面において飛鳥が有利です。投げからのコンボから2択、王道です。

対 大久保 久美

しゃがみ弱のリーチと喰らい判定 の小ささが妙に腹立たしい相手で す。弱フェノメノンで久美のしゃが み弱の外側から攻める事になると思 います。が、程々の早さでしゃが み弱を連打されると、爆風が意外な 程当たりません。爆風が相殺されて しまいます。最終的には懐に入り込 む訳ですが、飛び込むにしても、リ ボンカッターやスライサーは、ガー ドキャンセルで出されるとかなりの 確率で落とされます。相殺キャンセ ル空中ガードも出来ますが、打点が 低いとやっぱり落とされるでしょ う。となるとやっぱり地上戦になり ます。久美を使う人は、手堅い動き をする人が多いので、あんまり強気 で攻めてはいけません。相手の動き を潰す事に比重をおいてるので、こ ちらもじっくり行きましょう。近付 く手段としては、移動避けとかで良 いと思いますが、ガード中に→+○ で出すやつじゃなくて、→→R2で 出すいわゆるダッシュ避けです。な れると、無敵状態を維持しながら移 動出来ます。これである程度近付い たらダッシュ投げ、とか。

あと、1 P側の久美を相手にする

時は、不用意にダッシュしないでください。フープ出されて振り向く事になります。ダッシュ中のサイコフープには反応でR2避けやジャンプをしてください。あと、久美に投げられる事は少ないとは思いますが、その投げを抜けたら、基本コンボが余裕で入るので、予備知識程度で結構なので覚えておきましょう。

対 小和田 奈々

ダッシュ弱の性能が結構すばらし く、弱フェノメノンは潰される危険 性が高いので、あまり使わない方が 良いと思います。ガードは中段がな いので、基本的にしゃがみガードに なります。ガードキャンセルでダッ シュが出来なくなりますが、仕方あ りません。足元をすくわれると意外 と大きなダメージを受ける事になり ます。で、先端を当ててくるダッ シュ弱ですが、ガードキャンセルで 必殺技を出した場合、弱フェノメノ ン、ケミカルインパクト共に当たり ません。で、ダッシュ攻撃ですが、強 弱ともに奈々のダッシュ弱の引き際 の相殺判定に引っ掛かって、奈々に 他の行動へ切り替えるチャンスを与 える事になります。R2避けからの ダッシュ投げが一番対処しやすいで すが、避けが遅いと逃げられるし、 あまり早くてもうまく行かないの で、ちょっと慣れが必要になりま す。それ意外に注意するべきは、百 烈コンボ→舞刀蒼炎陣・壱ですね。 しっかりガードを固めれば大丈夫だ と思います。

近付く時はジャンプが良いかと思います。対空迎撃をさほど得意とはしないはずです。飛び込みカウンターをお忘れなく。

対 鈴木 めぐみ

結構苦手な相手です。なぜなら飛鳥よりも速く、飛鳥よりも2択を得意とするからです。 ダッシュ強は ガード出来たらガードキャンセルで強ケミカルインパクトで良いと思います。喰らったら嫌な2択が待って

ますが、正直言ってマトモにガード できない様な気がするので、リバー サルで強ケミカルインパクトや、ふ み投げかも知れないので、バックス テップあたりでしのぎましょう。起 き上がりに2択をかけられた場合、 ダッシュ投げが良いかと思います。 めぐみのしゃがみ弱が届く間合いな らよっぽどこちらの投げが届きます し、ジャンプ↓弱でも、ダッシュ強 が出るので、落とせる可能性があり ます。めぐみの2択は、中段から下 段、下段から中段へと簡単に移行で きるので、マトモにガードする事は 考えない方が良いと思います。まと にガード出来ても、飛鳥には強力な 反撃手段がないので、すぐにまた振 り出しに戻ってしまいます。リバー サルの精度をあげた方が勝率に繋が るかも知れません。

こちらから2択をかける場合、起き上がりの様なリバーサル可能なシチュエーションの場合、何を出そうがふみ投げで掴まれてしまうので、とうしたなりやりにくいです。どうしたなりがちなので、というまにながちなので、というはいですがあれている。あと、遠心や学や遠心連殺拳をめぐみはダッシュを破り抜けられないので、はのですけど・・・

対 山崎 竜子

カウンターの迎撃能力と投げからのコンボがかなり強力な正直言には投げってり強な相手です。負けないためには投げをとことん抜ける事です。近付いてくる場合はほとんどの場合投げを狙ってきます。飛び込み、避け、必ずらめたコンボなどが、近げてもいるときながと思います。ません。投げ間合いがそうと思います。まないます。まないで、こちらが投げてもいないので、にないます。まないます。まないます。まないます。まないます。まないます。まないます。まないでもこちらには反撃のチャンスがやってくる訳ではないので、悔し

いですが、我慢しましょう。とにかく投げぬけの精度を高めましょう。でも、投げぬけを読まれると、弱竜巻レシーブで投げられ無敵を利用して投げ抜けしようとして出た飛鳥の前入れ強を潰してきます。それを読んでガードするってのもまた酷な話ですよね。読みが当てれば無傷ですんで(反撃不可)、読みをはずせば大ダメージ。きっつー!

打撃系ですが、何の気無しにしゃがみ強とか出すのは止めましょう。クイックドライバーが入ります。しゃがみ中など、隙のなるへクイックドライバーは、ガードキャンクドライバーは、ガードキす。ダッシュ強で反撃出来ます。マシュ強で壁際へ運んであれません。体力面で不きたりしますが、移動避かも知れません。別に無理して近けかなくても良いんですけど。自分、せっかちだから・・・

電子の地上カウンターですが、地上、飛び込み共に相殺したら、相殺キャンセルで垂直ジャンプしましょう。空中ガード出来ます。運が良ければただの垂直ジャンプになりますので、うまい工合に反撃できるといいなー



対空迎撃として出されたら、 ほぼ必ず相殺します。



キャンセルジャンプでガードできるよ

正直、有利な展開になる事は少ない と思います。でも、最後まで諦めず に頑張りましょう。大逆転できる キャラですから。

対 キャシィ・ワイルド

投げ系のパワーキャラなので、近 付けないのは当たり前ですが、実は 打撃も充実してる結構嫌なやつ。相 手に前入れ強や立ち強、しゃがみ強 が届かない間合いをキープしましょ う。ここで弱フェノメノンと行きた いですが、キャシィの前入れ強が届 かない間合いは、飛鳥の弱フェノメ ノンも届きません。ほとんど同じ リーチです。てなわけで、地上戦で はお互い打撃が届く間合いにちょこ ちょこ踏み込み、踏み込まれつつ製 う事になります。頼りにするのは弱 フェノメノンですが、やっぱりパ ワーが負けてるので、いつかは限界 が来ます。あくまでキャシィの踏み 込みに合わせて使うようにしましょ う。飛鳥の狙いとしては、キャシィ の強攻撃の空振りに合わせてダッ シュしゃがみ強→ダッシュ強をあて て、壁際で2択をかけると言った感 じがいいかと思います。2択をかけ る時、下段で行くなら、しゃがみ中 →弱フェノメノンか、前入れ強→弱 フェノメノンで行きましょう。これ ならガードキャンセルでトリプルと か出されてもフェノメノンがあたっ てくれます。しゃがみ中→弱フェノ メノンが繋がらないのが残念です が、あんまり無考えにチェーンやっ てると掴まれるのがオチ。

対 御手洗 清子

地上戦において圧倒的に不利な相手。スライディングからのバックステップが非常に嫌らしく、捕らえる事は非常に難しい。弱フェノメノンを出しても、相殺したらそのままスライディングを連打されて爆風を突破してくるし、良くても相打ちです。それ以前にフェノメノンの出し際をつぶられる事の方が多い様な・・・で、地上戦で近寄る術がな

いので、ジャンプで近寄る事になります。清子に飛び込みカウンターでわりと安全におりる事ができるので、近寄ったら飛鳥のペースになると思いますが、飛び込んでも距離をはなしてスライディングが届く間合いをキープしてくるかと思います。何とか近寄りましょう。

清子に2択をかける場合、しゃがみ中、前入れ強からのキャンセルに、弱フェノメノンの他に、R2避けも取り入れましょう。ガードキャンセルゲッツーストライカーは避けかジャンプくらいしか回避手段がありません。

対 新堂 環

投げがとにかく強い。 投げ抜けを 受け付けるのがたったの2フレーム なんですよね。30分の1秒以内に →+○をあわせるなんてとてもじゃ ないけど出来ません。投げられた場 合、抜ける事よりも壁で受け身を取 る事を考えましょう。中段がないの で、ガードは基本的に下段です。 しゃがみ中からのコンボが強いので あまりぼんやりと立たない方がいい です。V系が来たら、ガードキャン セルR2避けからしゃがみ中→前入 れ強→弱フェノメノンがいいと思い ます。起き上がりの2択は、前入れ 強を読まれると、ロブ落としで返さ れるので、何かくると思ったら、何 も出さずに様子を見るか、弱フェノ メノンを重ねましょう。R2避けで 様子を見ると、ダッシュ投げがくる 危険性があります。抜けにくいし、 立場が入れ代わってしまいます。

環にだけ、基本コンボのマッハ ジャブが入らないんですが、画面端 限定でグレードアップ版だけが入り ます。

しゃがみ弱×4→立ち中×2→しゃ がみ中→前入れ強→強遠心破砕拳→ しゃがみ中→前入れ強→ダッシュ弱 →強マッハジャブ

です。可莉菜や虎美にも入りますが、ほとんど環用です。ダッシュ弱

からのマッハジャブが、環には遠目から当てないと繋がらない事に気付いたので、その性質を何とか取り入れたコンボです。間違いなくバーニングモードに突入できるので、非常に有り難いです。あと、破砕拳からしゃがみ中のつなぎが難しい。破砕拳から2択に持ってってもかまいません。

あと、どのキャラにも言えますが、基本コンポ絡みの連係ですが、 ダッシュ弱からは投げも選択肢に入れてもいいと思います。

対 北条 虎美

リーチとパワーがすんばらしい彼ですが、投げはイマイチ勝手が悪いので、そこを突いた攻めをしましょう。移動避けや、飛び込みカウンターで近寄って、果敢に投げを狙ってもいいかと思います。もし、虎美の投げを抜けたら、しゃがみ中→前入れ強→ダッシュ強や強マッハジャブ、遠心連殺拳などを入れましょう。

使う人によっては後ろ入れ弱を連打してきたりもしますが、実はダッシュ強で意外と潰せたりします。ほかにも、ダッシュしゃがみ中とかでも十分いけますが、しゃがみ強を当てるための布石かも知れないので、潰すならしゃがみ中の方がいいかも。その前にしゃがみ強双龍拳とか喰らってたりして。

あと、飛鳥は虎美の前入れ強→強 双龍拳が全部入るので、2択は結構 真剣に対処しないと痛い目にあいま す。立っててもしゃがんでても均等 に大ダメージ。あぁ

対 川崎 忍

性能が打撃に特化しているので、 投げをメインに攻めましょう。投げ られても痛くない、と言うよりも痛 い目にあわせるいい機会なので、い い感じ。投げで画面端に追い込んで 連係、これだけでかなりいけると思 います。番長トルネードは、ガード キャンセルダッシュ強で迎撃可能なので、画面端で連係。避け投げばっかりでも構いません。なぜなら、マトモに殴り合って勝てる相手じゃないからです。

忍の前入れ強はリーチが長くて繋がりもいいので、喰らい始めるとわりとすぐに死ねるので、死にそうになったら基本コンボで何とかしましょう。何とかしないと大変な事に・・・でも、前入れ強以外の技のリーチはさほどでもないと思うの

で、そんなに難しく考える必要はないかも?

最後に・・・

それなりに思い付く事を書き連ね てきましたが、どうもうまく文章で 表現できなかった部分が多々あると 思いますが、申し訳ありません。

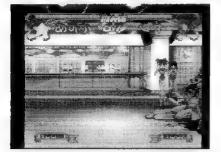
今回、結局ちょっとしか加筆できなかったなぁ・・・まあ、それはと

もかく、再販までの半年間で新しい 発見があったので、正直言って、「ま だまだ何かあるのかも」って感じが します。ガチンコ勝負してくれる人 がいる限りは続けるつもりなので、 この本読んでる皆様もやり込んでほ しいなぁと思う次第であります。ラ ンキングバトルも関東、関西、東海 地区でちょください(ちょっと 宣伝?)

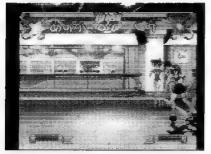
最後はこれ!!



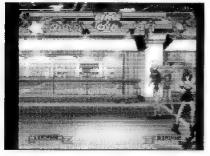
さて、走るかな?打撃で2択かな



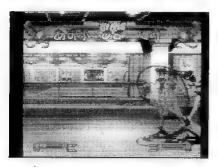
だから、あたらんて(名古屋弁)



君、ブルンブルンしてるから ちょっとこっちへ来なさい



壁際に投げるとこんな感じで入れ替わる。久美としては、投げられた瞬間だけ壁受け身可能。



リボンカッターを出されてもこの様にすれ違うわけです。

久美戦でかなりの威力を発揮する

もぐり込み

もぐり込みとは、壁際の相手にダッシュするテクです。壁際でダッシュすると、止まらない限りは相手と入れ替わらずに走り続けます。で、この状態、何が良いかというと、この状態で久美の打撃技は何も当たらない点です。すばらしいので、壁際の連携に一花添えることにしてみました。てなわけですので、思いつく限りのことをずらずらと書いていきます。

久美のリバーサルの王道と言ったらリボンカッターで す。すれ違うので、背後からいいコンボを入れましょ う。

スピニングスワンも当たらないのでどないでもいいんですが、もぐり込み中の位置関係は非常に微妙なので、スティックショットが出る場合もあるので、まず大丈夫でしょう。

しゃがみ弱連打は、現時点で止める方法を知らないので、投げることになります。投げる方向は、無理せずに壁に向かって投げてもかまいません。壁で受け身をとられるのは、床から離れた瞬間だけですから。で、無事投げることが出来たら、2人の位置は入れ替わるので、安心してコンボを入れることが出来るわけです。もし壁で受け身をとられても、降りてくる久美に打撃で2択とか出来るので、不利に働くことはないと思います。

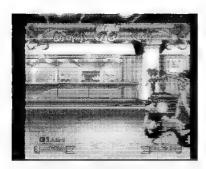
ダッシュを読まれた場合は、久美もダッシュしてくる と思います。あっさりと壁から脱出できるからです。そ れを防ぐにはしゃがみ中からの連携がいいと思います。

あと、もぐり込みは、投げられる可能性も含んでいるので、ばっちり抜けてやりましょう。抜けたらいいコトしてあげましょう。抜けられなくても、久美なので、さほど痛い目には遭わないと思います。

もぐり込みは、基本的に久美が起きあがりに必殺技を 出すと読んだときに使います。投げは、必殺技を出して くれなかったときのフォローって感じでしょうか。

もぐり込み自体は他のキャラにも通用するんですが、相 手が相手なので、(虎美とか)怖くて使えません。

打撃2択あれこれ



しゃがみ中をGCされても、



相殺キャンセル弱ケミカルで 大丈夫ですよ。

前入れ強2発目

前入れ強→弱フェノメノンの連携は、前入れ強の 1発目をガードキャンセルリボンで返された場 合、弱フェノメノンが出る前につぶされますが、 前入れ強をキャンセルせずに、そのまま2段目ま で出した場合、リボンと前入れ強の2段目がほぼ 必ず相討ちになります。リボンカッター以外の技 でガードキャンセルされた場合は大抵一方的に勝 てますよ。とどめの一撃に良いかも。

しゃがみ中

しゃがみ中を出すときは、神経をとがらせま しょう。ガードキャンセルでリボンを出された場 合、必ず相殺するので、相殺キャンセル弱ケミカ ルインパクトで勝てます。ヒットしたらいつもの やつ(連携)なので、ヒット確認がちょっと必要 になりますが、頑張ってください。



648勝444敗で勝率47%・・・ん?

最後に、僕の対戦成績でお別れです。ランキングのスコアは、一応180万出しました。 結構自慢です。トータルゲームは、写真ではわかりにくいとは思いますが、1364です。 でも、何回かデータが消えたので、実際はこんなヤワな数字じゃあないんですけどね。

奈々やめぐみは、自分が使っていたキャラ なので、対飛鳥戦の回数はどーにも少なく なってますね(^^;

以前は、オール3のデータとかあったんですが、何者かの陰謀によって消えちゃいました。トータルゲーム333、マックスラッシュ33、スコア333333ポイントでオール3。 消えたのが悔やまれるぅぅぅ



Millenium

~今までのことがまるでウソのよう、人生の勝ち組に! 体験者の喜びの声が殺到~

ここからちょっとつまんないけどがまんしてね。最後の方頑張ってるから。 竜子の基本技紹介

技表でも触れましたが、もう一度ここで触れ直しましょう。威力や判定よりも、戦法の中にどのように組み込む かが重要ですからね。

◆立ち状態。

・立ち萎

リーチが短すぎてなかなか使えま せん。相手の攻撃を相殺することさ えも危なっかしいので使ってません。

・立ち中

浮かせた相手に一発。拾う能力は

使いどころとしては、一発打ってか かなり優秀。また、出も早く判定も らの投げとかですね。 強いため上・中段の技の出かかりを 潰したり、相殺後も次の技に繋げや すいので安心して使えます。

・立ち強

立ち弱並にリーチの短い攻撃。福 妻サーブがあるので対空にわざわざ 使う事もありません。が、相殺時に はかなり頼れる技として機能してく れます。これで何回か相殺してカウ ンター攻撃、というのが主な使い方 です。

・前入れ強

下→上の順に当たる変則的な攻撃。 見ため以上のリーチがあり、バック ダッシュで逃げるキャラに当たった りしてお得です。クイックドライバ ーを警戒しているようであれば、こ れを出しておきましょう。また、こ

れをキャンセルせずに2段目まで出 すと相手が空中自動復帰します。そ の後は、相手が何か技を出したら地 上カウンター攻撃、何も出さないな ら着地に起き攻め、という行動が可 能です。

・地上カウンターアタック

「ぽんが」と命名してつかってい ました。なぜそんな名前付けたかは 忘れてしまいましたが。対空性能が いいので、上段技はこれで返して連 続技を入れてしまいましょう。打点 の低い攻撃は返しにくい(下段攻撃で あっても、打点が高ければ返せる)の と、連続ヒットする技は返すタイミ ングを考えないと痛い目に会うとい

う事をきちんと覚えておけば、割と 多めに出していっても大丈夫です。 出しきりの技で、ガードされると反 撃確定なのですが…この後の連続技 のリターンを考えれば、使わない手 はありません。

・地上投げ

避けやダッシュから投げるのがメ インになります。結構間合いが狭いので、ちょっと距離が離れると打撃 技が出てしまいます(でも竜子の場 合、立ち強・前入れ強ともに性能が 良い《出が早い・隙が少ない》ので そこが救いですかね)。抜けられるの を覚悟した上で、確実に出していき ましょう。

◆しゃがみ状態 -

しゃがみ属

相手の起き上がりに重ねる、少し 浮いている所を当てるぐらいしか用 途がないので、ガードキャンセル(以 下GC)できっちり技を出してくるよ うな相手には通用しません。やっぱ りこれも空振り用かなあ。

・しゃがみ中

出が早い、相手にGCされても技

臭いなど、かなり便利な技です。ま た、下段攻撃にしては打点が高いの で、出しておくだけで大抵の技を防 いでくれます。また、威力が立ち強 と同じというのも魅力的ですね。あ れ?…ちょっと待てよ…、それって立ち強の威力が低いって事じゃない んでしょうか。ちぇ。

・しゃがみ強

手でしか攻撃をしない(足使え足! を食らわない事が多い、ダッシュか 今のルールだったら強丈夫。ワール

ら出したときのリーチがかインチキ ドカップでイギリスの選手がボール 蹴ってたし。)が故にリーチの短い攻 撃が多い竜子にとって、リーチが長 いこの技は貴重な存在です。GCさ れると恐いので、できるだけギリギ リ当たる距離で使っていきましょう。 少しダッシュして、そこからチョコ ンと出すと結構当たってくれます。 また、この技は手が伸びきる前から 攻撃判定が出るのですが、このとき の出が早いので近距離での決め打ち で使っていってもいいでしょう。た だ、出し終わりには結構な隙がある のでご注意。

◆ダッシュ状態 -

・ダッシュ

竜子の高速機動戦闘を支える大事 な能力です。これを使ってこその竜 子なので、「ダッシュ相殺がないから 危険危険」などと歩くのは自殺コマ ンド入れているようなものです。近 付く際に邪魔な飛び道具のうち、め ぐみの地上ボンボンアタック・久美 の強スティックショット・忍の番長 パズーカ・メガトンパズーカはくぐ る事ができます。

ダッシュ弱

間合いをつめてしまうので、ガー ドされようものなら確実に殺られて しまうでしょう。ただ、相手に当た った場合は別です。出終わりの隙が 少ないので、出した後の攻撃選択権 を持てます。たまーに思い出したよ うに使うと良いのではないでしょう

ダッシュ強

しゃがみ攻撃から始まる連続技の 締めに使ったりします。しかし、も ともとそういう連続技を狙っていく 事はそう無いので、この技もあまり 使いません。壁受身を取らない人相 手だったら、この技で壁に叩きつけ た後に技を入れるという事が出来ま すけどね。ヒット後に相手が倒れな いことがあるのですが、そのときは こちらが有利です。おもむろにしゃ がみ攻撃とダッシュ投げの2択を迫 りましょう。

◆ジャンプ状態

・ジャンプ弱

対・雷龍衝撃波(とらみの超必)用 です。ジャンプしてる最中にとらみ の体が光ったら、すかさず連打しま しょう。それと連続技以外には使っ てません。

・ジャンプ中 (事拳)

一応、竜子の隠し技という事にな っている「裏拳」です。相手にはま ず当たりません(連続技に組み込める 事が発覚。単発で使えない事には変 わり無いんですけど)。これの有効な 使い方があったら教えて下さい。

・ジャンプ強

空中の打撃技で一番使えるのがこ の技です。タイミング良く出して床 に叩きつけましょう。追いうちで強 空中竜巻レシーブが入ります。早め に出して、相殺させた後に空中投げ を決めるといった戦法もなかなか良 いようです。

・空中カウンターアタック

これも上と同じく叩きつける技で す。が、カウンター攻撃の割には相 手の技をあまり返してくれません。 これよりも空中投げを狙った方が良 いでしょう。

・空中投げ

やたら吸い込み判定が広い投げで す。GCからの投げ、通常技を喰ら ってからの投げ、いきなり投げ、と 相手が空中に浮いていれば(例えば地 上番長トルネードでも)すごい勢いで 吸い込みます。この技があるため、 空中戦では分が良いです。相手が跳 んだらそれすなわちチャンスだと思 って下さって結構です。

◆おいしい獲物は迷わず捕獲

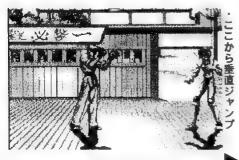
よく「制空権を掌握」「竜子が相手 りと見てみます。 の時は先に跳ぶな」「うまそうだ、ウ ヒ」などと言われる竜子の空中投げ。 決まればそこから確定3~4割を持 っていくことができるという破壊力 を持っています。しかも投げ抜けさ れません。これはなんとしてでも決 めたいですよ?

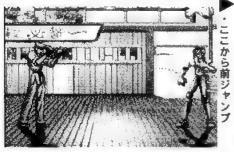
空中投げと言うだけあって、相手 が空中にいないことには投げられま せん。いったいどれくらいの間合い で空中投げを極められるかをしっか

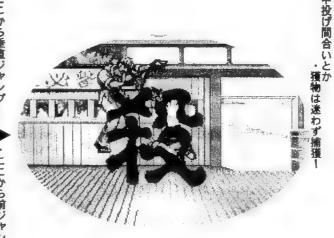
基本的にあすか120%では先に 跳んだ方が不利になるので、どのキ ャラもそんなに跳びません。しかし、 相手は人間。竜子が地上にいるとき、 相手がうっかりジャンプしてしまう ことがままあります。捕獲チャンス 到来、おいしい季節がやって来まし た。ダッシュ&ダッシュジャンプで 追っかけることにより、獲物をすか さず Get&Put です。

画面写真を見てもわかる通り、相 手の一段ジャンプですらかなりの範 囲を空中投げでカバーできます。も し遠距離でふらふら二段ジャンプし ている相手がいたら、旬のうちにお いしく頂くことにしましょう。

稲妻サーブと地上カウンター、そ して空中投げ。この3つを使いこな すことにより相手の空中戦を封じて しまえます。あとは如何に地上にい る相手をさばききるか、これだけに 集中しましょう。







詳しいことは よくわからん が、とにかくすごい吸い込 4.

相手がぴょん びょん飛んで いたら、ひと 思いにやっち ゃってくださ W

番るの必殺技紹介

竜子の必殺技は特殊なものが多いので、その特性を覚えよう…って他のキャラの必殺技もそうですね。とりあ えず見ていって下さい。ちなみにコマンドは全部自分が右を向いている時のものです。

・地上竜巻レシーブ(↓ ¼→O or ×)

遠距離から出そうものなら確実に 殺られてしまうので、主に出だし無 敵を使った近距離でのラッシュ回避 や、GCで出すことになります。そ の際、強の方は空中で相手に自動空 中受け身を取られる場合があるので、 弱で出してみましょう。相手も吹っ 飛んでいっていい感じです。

\rightarrow Oor \times)

空中から竜巻レシープです。弱の 方は追い詰められたときの脱出用ぐ らいにしか使えません。強の方で相 手をめくるようにたたき込むか、相 手の飛び道具をジャンプで避けて急 降下、ジャンプ後の軌道を予測させ ない、など不意うちを狙って出すと 良い感じです。もし着地時に反撃さ

·空中竜巻レシープ(《空中で》↓\\ れそうならば、稲妻サーブを出して おくと効果絶大。

> 強空中竜巻レシーブは、先行入力 (↓ \→↑〇) で出すことにより、 低空で出せるようになります。たま に使っていくと「なんじゃそれ?」 と相手の思考を乱すことに一役買い ます。ヒットすればカウンター攻撃 が確定しますしね。

・クイックドライバー (↓ ✓ ← O or ールを打つまでは本当に無敵です。 ※) 強で出すと、弱で出した時よりも3

・稲妻サーブ (↓↓○ or ×)

竜子の勝ちポーズの時に、「俺の稲妻サーブは無敵だぜ!」というコメントがありますが、技が発動してボ

一ルではではでいる。 ではでいる。 ではでいる。 ではでいる。 ではでいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 とででいる。 ではまうる。 ではまうる。 ではまうる。 ではまうる。 ではまうる。 ではまった。 ででいまる。 ででいまる。 でではまった。 ではまった。 ではなる。 ではな。 ではなる。 ではなる。 ではなる。 ではな。 ではな。 ではなる。 ではなる。 ではなる。 ではなる。

・ハイパータックル(↓ ↘→□ or ○ ×**周時押**し)

この必殺技は攻撃の当たり方が特

この攻撃の1段目ヒット後から2 段目ヒットまでの間には受け身が取れないようです。クイックドライバーで運んでいるといつのまにか壁際、などというときに使っていくと良いでしょう。そして、「パレーボールにこの技は必要なのか」という意見は無視してしまいましょう。

竜子の連続技紹介

連続技についてです。これを決めないことにはお話になりません。いくつかのものを除いて攻撃値と気絶値(と もに両者体力ゲージフル状態での期待値)を載せておきました。参考にして下さい。ちなみに攻撃値は小数点第 一位を、気絶値は小数点第二位をそれぞれ四捨五入した値です。

◆お手軽なもの -

弱レシープ→相手壁受け身失敗→弱稲妻サーブ

弱レシーブがヒットした後、相手が壁受け身を失敗すれば入ります。叩き付けダメージを含めるとそれなりの ダメージがあるので、相手の背後に壁が見えだしたら弱レシーブを多めに出していっても良いと思います。

しゃがみ中→しゃがみ強→相手床受け身失敗→しゃがみ強(攻撃値:43 気絶値:8.0)

この後ダッシュ強に繋いても構わないのですが、起き攻めのことを考えるとこっちにしておいた方が無難です。 受け身を失敗すれば威力もそこそこありますし、なんといっても気絶値を8.も稼げるのが魅力です。また、最初のしゃがみ中攻撃が相殺が起きた場合には「立ち中→立ち強→カウンター攻撃」と相殺キャンセルをかけることで大ダメージが期待できます。

◆ちょっとマニアックなもの -

しゃがみ弱→しゃがみ中→ダッシュ弱→立ち中→ダッシュ弱…

無限段です。でも難しいうえに失敗時のリスクが大きすぎます。ここは回数を控えて…

しゃがみ弱→しゃがみ中→ダッシュ弱→立ち中→前入れ強(攻撃値:35 気絶値:6.3)

これで相手に多少の気絶値を与えた上、二択をかけることができます。立ち中のところをダッシュ投げとするかどうかでも二択。そのうえ、立ち中コマンドを早く入れすぎることでのナチュラル二択も可能です。

◆基本にして最強、竜子トリプルバスター

これぞ竜子の主力連続技。キャシィのトリプルヘッドバッドみたいなものです。全部決めれば相手の体力ゲージの4割(両者ダメージ0の場合)を奪えますので、常に狙いましょう。ほとんどの繋ぎが目押しなって難しいかもしれませんが、ひとまず1回目のクイックドライバーを入れる事ができるように頑張って下さい。ちなみに名前は自分が勝手に付けました。難易度別にも分けましたのでそれぞれ試してみて下さい。

ちなみに最初の投げは、空中投げやカウンターアタック(以下CA)に置換できます。また、ジャンプの着

地寸前に地上の相手に対して空中CAorジャンプ強、先行入力での空中強竜巻レシーブの終わり際を当てても繋がります。

あと、(空)とついたものは相手の床受け身を促すためのものです。トリプルバスターは与える気絶値が高いため、起き攻めをより早く、確実にしたいわけです(後述のデスゲームのためにも)。難易度はかなり上がりますが、慣れてくればトリプルバスター空のご利用をお勧めします。

◆トリプルバスター |型

軽量級(奈々・めぐみ・忍・久美)に入る連続技です。久美に対して入れるときはちょこっと難易度が上がりますが、気にしない気にしない。 C A からは少し

歩くとしゃがみ強が入りやすくなります。もし難しい ときには、「クイックドライパー→しゃがみ強」を「ク イックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強」にして みるといいかもしれませんね。

トリプルバスタート型(標準) ①投げ→CA→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー 攻撃値:87 気絶値:14.9 難易度:割と易しめ ②CA→CA→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー 攻撃値:82 気絶値:17.0 ①のCA版 ③クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー 攻撃値:97 気絶値:17.0 難易度:割と易しめ トリプルパスターⅠ型(空) ①投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー <u>→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強</u> 攻撃値:90 気絶値:16.9 難易度:実用レベルだがかなり難しい ②CA→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー →立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強 攻撃値: 8 6 気絶値: 1 9.0 難易度: ④のCA版 ③クイックドライパー→しゃがみ強→強クイックドライパー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強 攻撃値:80 気絶値:16.6 【難易度:割と易しめ んよっつのパワーサイボーグ (対奈々・めぐみ・忍) |④投げ→強クイックドライパー→しゃがみ強→強クイックドライパー→しゃがみ強→強クイックドライバー 気絶値: 15.0 難易度:実用レベルだが難しい ハイパータックルを含めたもの ⑤投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ強→強クイックドライバー →立ち中→しゃがみ強→ハイパータックル 攻撃値:109 気絶値:16.9 難易度:実用レベルだが難

竜子はみだし情報 ~体力差と連続技~

を受ける。 電子が輝くとき、嗚呼、それは中盤。素敵な連続技で相手を見知らぬどこかにご招待です。 そこで必要になるのが、COM ザンギエフに延々と垂直ジャンプ強キックをするだけの、ちょっとした 精神力。どんなにやられてもやられても、常に体力差を見て、勝てる連続技を仕掛けていきます。

頭悪いですね。 対戦相手には「いつのまにか負けている」とか言われるんですが、一応この使い分けができているから「結果的に」そうなっているように見えるんでしょう。この楽しみは、多分竜子使わないとわからない、独特なモノだと思いますよ。

「相手が気づかないうちに」とか「こっそり」とかいうことを実行するには竜子はうってつけです。 やなキャラですね。さすがめグみの同級生だけはあります。あんなハメキャラと同じクラスじゃ、竜子 といえどもまっすぐ育つのは難しかったのでしょう。

悪魔界のウワサ:壁に向かってダッシュ投げすると、受け身を取られないとのウワサ。ヘンゲ~!?

◆トリプルバスター || 型

中量級(飛鳥・可莉奈・清子・環)に入る連続技です。前入れ強は出来るだけ引き付けて落ちる寸前を叩きましょう。「クイックドライバー→しゃがみ中」のつなぎは、I型にくらべてやや早めのタイミングで出

すと良いようです。難しければ「クイックドライバー →立ち中」にしてみるとちょっと成功率が上がるかも 知れません。(空)については非常に難しくなるので、 狙わない方がよいかも知れません。

プルパスター川型(標準) ①投げ→CA→前入れ強(1段)→弱クイックドライパー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライパー 攻撃値:80 気絶値:14.8 難易度:ちょっと難しい 攻撃値:80 気絶値:14.8 |難易度:ちょっと難しい ②CA→CA→前入れ強(1段)→弱クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー 攻撃値:76 気絶値:16.5 |①のCA版 ③クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー→しゃがみ中→しゃがみ強→強竜巻 攻擊值:85 **気絶値: 16** 8 難易度:ちょっと難しい トリプルパスターⅡ型(空) ④投げ→しゃがみ強→強クイックドライバー→前入れ強(1段)→強クイックドライバー <u>→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強</u> 攻撃値:85 気絶値:16.6 難易度:難しすぎる ⑤CA→しゃがみ強→強クイックドライパー→前入れ強(1段)→強クイックドライバー →立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強 気絶値: 18.8 | 難易度: 4のCA版 |攻撃値:8|| ⑥クイックドライパー→しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライパー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強 攻撃値:80 気絶値:15.8 難易度:ちょっと難しい ハイパータックルを含めたもの ⑧投げ→しゃがみ強→強クイックドライパー→前入れ強(1段)→強クイックドライパー <u>→立ち中→しゃがみ強→ハイパータックル</u> | 攻撃値: 104 気絶値: 17.6 | 難易度:難しすぎる

◆トリプルバスターⅡ型

重量級(竜子・虎美・キャシィ)に入る連続技です。 攻撃値も気絶値も3つの中で最低。とほほ。カウンターから入るものはできるだけ早く次の技を出さないと 落としてしまうので注意しましょう。繋ぎに関しては 「クイックドライバー→立ち中」のところが難しくな っています。遅めで出すしてみましょう。また、(空)の「クイックドライバー→立ち強」はさらに遅めに出していかないと次のクイックドライバーが入りません。ぎりぎりですね。

トリプルバスターⅢ型(標準)
①投げ→CA→前入れ強(1段)→強クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー
攻撃値: 7.4 気絶値: 1.4.8 難易度:ちょっと難しい
②CA→CA→前入れ強(1段)→強クイックドライパー→立ち中→前入れ強→強クイックドライパー
攻撃値:71 気絶値:16.5 ①のCA版
③クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強竜巻レシープ
攻撃値:77 気絶値:16.3 難易度:ちょっと難しい
トリプルバスター川型(空)
④投げ→前入れ強(1段)→強クイックドライバー→立ち強→弱クイックドライバー
→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強
攻撃値: 7.8 気絶値: 1.4.5 難易度: ギリギリ実用レベルの難しさ
⑤CA→前入れ強(1段)→強クイックドライバー→立ち強→弱クイックドライバー
→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強
攻撃値:74 気絶値:16.6 難易度:④のCA版
⑥クイックドライバー→立ち中→前入れ強→強クイックドライバー→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強
攻撃値:76 気絶値:15.3 難易度:ちょっと難しい
ハイパータックルを含めたもの
⑧投げ→前入れ強→強クイックドライバー→立ち強→弱クイックドライバー
→立ち中→前入れ強→ハイパータックル
攻撃値:95 気絶値:15.5 難易度:ギリギリ実用レベルの難しさ

◆トリプルバスター応用型

電子の命とも言えるトリプルバスター。最近になって威力よりも気絶値の高さが重要視されてるようになって、一段と使用率が高くなりました。そこで覚えておかないといけないのがその法則性です。それを覚えておくと色々な所で応用して使えるんですね。しっかりと覚えて有効活用しましょう。

何故繋がるの?

トリプルパスターが何故通常打撃技から鑒がらない

かと言うと、相手が空中で復活してしまう(操作可能状態になる)からなんですね。だから、当てても空中で復活しない [投げ・空中投げ・カウンターアタック(以下CA)・クイックドライバー] などからなんないわけです。通常技から繋がった時なんていめしゃぎです。要するに相手が復活しなければ良いいわけですね。その辺の連続技の考え方はまた後で説明します。

1. まずは基本連続技から。相手が空中に浮いていて、復活しない場合に入れる連続技です。

	METAL PLANTE TEATLE STATE OF
軽量級	しゃがみ強→強クイック
中量級	前入れ強(1段)→弱クイック
重量級	前入れ強(1段)→強クイック

2. そして次。クイックドライバーの後に何が繋がるかということを覚えましょう。 (ちなみに、[1]の条件でも繋がります。)

重さ	クイックドライバー後に繋がるもの
軽量級	しゃがみ強→強クイック
中量級	立ち中orしゃがみ中→強クイック
重量級	立ち中→前入れ強(1段)→強クイック

3. 多少(結構)無理がある連続技も紹介しましょう。

対軽量級のものは割合楽なのですが、あと 2 つはかなりタイミングを取るのが難しい連続技です。ただ、これが使えようになると連続技にも広がりが見えてくる(クイック後に繋がるという所が重要なんですね)ので、是非ともマスターしたいところです。

16	
軽量級	投げ→強クイック
	(相手が浮いているときに)しゃがみ強→強クイック
中重級	クイック→前入れ強→強クイック
	クイック→立ち弱→強クイック
重量級	(相手が浮いているときに)立ち強→弱クイック

4. そして最後に。

さて、こからが重要ですね。あすか120%の特徴として、「ラッななななないでシュなが増えているますが、「が少なったいとなる」という事が出ますがしょうか。まか出まりでします。まりは明白では法則が前れら、このは明白でしょうことにしました。

相手が受身を取らなければクイックドライバーを入れる事ができますから、どさくさに紛れて決まることもあります。あと、いきなりクイックで摑むと、普段より多い回数ヒットしてから投げに移行する場合もあります。そんな時に思い出しましょう。クイックの最中は処理が遅くなるので、その間にヒット数を計算すると良いんじゃないでしょうか。

トリプルパスターの法則性について

- ①クイックドライバーを決め終わった時点で7ヒット以内なら、次の攻撃を当てる事ができる。
- ②1の場合以外でも、相手が気絶していればまだハイパータックルなどが入る。
- ③クイックドライバーを出した時、8ヒット以上していたら摑む事ができない(久美除く)。
- ④3の場合でも、ダッシュ攻撃や竜巻レシーブ・ハイパータックルなら繋がる。

◆トリプルバスター番外編

先ほど説明を後回しにした「稲妻サーブからクイックドライバー」などの繋ぎですが、具体的な例を挙げてみることにします。まずはこれから。

弱竜巻レシープ→ダッシュ→相手が見えない壁激突→ しゃがみ中→しゃがみ強→強クイックドライバー

「そんなの壁受け身とれば楽勝だろ、何言ってんだ」と思われた方も多いでしょうが、実際そうでもありません。弱竜巻レシーブなどの横叩き付け攻撃の際にたまに起こる、「スクロールが上手くいかずに本来壁じゃないところで激突」状態のときは、相手の壁受け身の成功率が著しく下がります。ダッシュでそれに追いついていればしめたもの。いただきです。

弱稲妻サーブを壁近くで当てたとき、強クイックドラ イバー

次はこれ。下の画面を見てもらえばわかるのですが、 対空弱稲妻サーブを出したとき、吹っ飛んでいる相手 に地面から跳ね返ってきたボールがヒットします。 そ こをクイックドライバーで捕獲することが可能です。

もうお気づきになったかと思われますが、これは壁受け身で回避できます。しかしこの場合は、相手が「稲妻サーブ喰らっちゃったよ、叩き付けられないように床受け身だ」と思っていることが多いため、壁受け身がおろそかになりがちです。クイックドライバーを入れたら、すかさずニヤッと笑って「壁受け身ですよ」

と言ってあげましょう。

強竜巻レシーブ (2股) →立ち強→立ち中→しゃがみ 強→強クイックドライバー

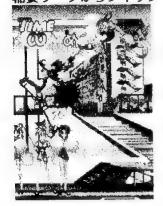
強竜巻レシーブは攻撃が3段あるのですが、1段目はよっぽど密着していないと当たりません。後半の2段だけを当てることで、落ちてきた相手を拾うことができます。段数的にあまり余裕がないので早め早めで繋いでいきましょう。(重量級は「立ち中→前入れ強」で繋ぐと良いでしょう。)

単発強竜巻レシープなんてそう出す機会はありませんよね。しかし、マクロダッシュ投げ(R1・R1押しっぱなし+前+〇)の入力の際にコマンドを失敗することで暴発することがあります。強竜巻レシーブには出だし無敵が付いているので、ダッシュ投げとのナチュラル二択となり、結果オーライです。

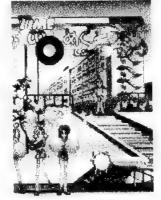
(軽量級相手に、壁を背負わせて)しゃがみ中→しゃ がみ強→クイックドライバー

これもまた相手が壁受け身を取ると入らない連続技なのですが、受け身を取らなくちゃ、という心の準備ができていない状態なので入ることもあります。クイック後は確実に受け身を取られますので、立ち弱や立ち中攻撃など隙の少ない攻撃でも置いておきましょう。

稲妻サーブからクイックドライバー(時系列は左から右)



▲対空弱稲妻サーブが炸割



▲ボールは地面に跳ね返り…



▲空中の相手にヒット。



▲ジャスティス!

その他の使える連続技

(画面端で)投げ→立ち強→立ち強→立ち中→前入れ強→強クイック→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強

画面端で投げたとき、相手が微妙な場所に落ちてきます。至近距離に落ちてきた場合、カウンターだと 当たりません。こちらを入れましょう。

投げ→前入れ強→弱レシープ→立ち中→しゃがみ強→強クイック→立ち強→ジャンプ弱→ジャンプ強

画面端が近くなってきたら、これで折り返して受け身を取られないようにしましょう。便利ですよ。

◆纯情☆DEATH遊技 (GAME)。

トリプルバスター後の連係

トリプルバスターを入れ終って、その直後の相手の起き上がりにn択をかけて成功するとまず相手は気絶します(体力差・各キャラの気絶耐久値の違いなどの条件にもよる)。「あーあ、せっかく入ったのに。気を取り直してもう1回ね。」とあきらめるのはまだ早い。相手が気絶している時には浮き具合が変わる使たら浮くようになる)ため、普段は入らない様な連続

技がポコポコ入ります。法則性を知っていればいつで も応用がきくので、色々な場面で活用しましょう。

デスゲームだけでこれだけのページを割くのは、それだけ電子にとって重要な項目だからです。電子の起き攻めはこれ抜きに語ることができません。なんとか確実に入れていきたいところなのですが、何しろ気絶を含みますからパリエーションは多岐に渡っていて難易度最高。でも入れば最高。決めたいところです。

・しゃがみ強→強クイックドライバー

相手が立っている状態・空中に浮いている時どちらの 条件でも入る連続技。ただし空中から入れる時は軽・ 中量級のみにしか入りません。空中コンボの最中に組 み込む時は、しゃがみ強を地面に落ちるすれすれのと ころで当ててみましょう。

·立ち強→弱クイックドライバー

相手が空中に浮いている時のみ入る連続技。重量級専用の連続技です。実は相手が気絶してなくても入るんですが、その場合はかなり難しいんですね。立ち強はできるだけ下の方で当てましょう。

・前入れ強→弱クイックドライバー

中量級に入ります。上記のしゃがみ強の繋がりが難し く感じたら、こっちを入れて下さい。でも威力と気絶 値を考えると、あまりおすすめはできません。

簡単な使用例

トリプルパスター終了直後…(対中・軽量級)

- ・しゃがみ中→しゃがみ強→(気絶)→強クイック→しゃがみ強→強クイック→ハイパー
- ・しゃがみ強→(気絶)→強クイック(→しゃがみ強→大クイック)×2
- ・投げ→しゃがみ強→(気絶)→強クイック→しゃがみ強→強クイック→ハイパー
- ・クイック→(気絶)(→しゃがみ置→強クイック)×2 などなど…

・注意点

重量級に対する使い方は少々変わってきます。相手が地上にいる(まだ気絶してない)時には「しゃがみ強→(相手気絶)→強クイック」を使い、相手が空中にいて気絶している時には「立ち強→弱クイック」を使って下さい。

浮いている気絶中の相手にハイパータックルを与えられるので、混ぜてはバイパータックルをもれるので、混ぜてはいるでは、できるといきたいところです。では、できると、変当では、できるだけで、できるだけで、できるようにしまで引きつけて当てるようにしまでもないので、できるようにしまでは、できるようにしまで、

しょうね。

・おにいちゃんの 袋

双方体力がほぼフル状態の時に、 トリプルパスター→デスゲーム→ト リプルバスターと繋ぐと、一気に殺 れます。つまりこちらのミスが無け れば(デスゲームをきっちり繋ぐのは 至難の業ですが…)、トリブルバスタ 一後のn択が成功した時点で勝利が確定する、ということです。(デスゲームの名前の由来はこの事実とれたチーパイ || からきています。) それによって相手に死のプレッシャーをかけ続ける事となり、こちらのペースで試合が運べるようになるんですね。 竜子使いならぜひともマスターしたい技です。

で、気絶耐久値は各キャラそれぞれ違う(20~27)のですがした事が、やってすがしたで変にでいた。 軽量級に対しておりの気に対してカリンでです。 軽量級に対して、対してがりの気絶している。 その直後に たいうのは というのん というのん ですね。

気絶連続技でそんなにスペース取 るな、なんて言わないで下さい。中 段技がクイックドライバーしかない から、これが無いとまともな起き攻 めができないんですよ(下段と投げ だけだし…)。

いくら連続技の最中に気絶値を計 算しようとしても、体力補正やクリ ティカル等による気絶値の変化があ るので、よっぽど分かりやすい状況 (双方ほぼ体力フル状態とか)でも ないと確実に気絶値を把握すること はできません。結局は使い込んで慣 れていくしかないわけです。が、あ る程度の目安を付けておくことはで きます。

・気絶値補正について

ラッシュ補正ではなく、相手やこ ちらの体力に合わせて変化する方の 話。攻撃力補正はかなり小刻みにか かるのですが、こと気絶値に関して は大まかな補正しかかかりません。 それによって、どういうことになる かというと…。ちょっと補正条件を しゃがみ強 見てみましょう。…ね?

つまり、どれだけこちらの体力が 多くても、相手の体力が1/6以下 でなければ、デスゲームを執行する ことが可能であるというわけです。 軽・中量級の相手であれば、むしろ 勝っているときの方が気絶値を計算 しやすい分、デスゲームに移行しや すいとも言えるのではないでしょう か。デスゲームを決めるときには、 持続時間3秒、相手残体力6分の1、 これに気をつければ成功率が上がる と思います。

実戦では

トリプルトリプル苦ってますが、 実際、対戦でそこまで入る物じゃあ りません。相手も警戒してきますか ら。また、重量級のキャラを相手に しているときなどにはデスゲーム確 定、という場面もありません。そこ で登場するのが

前入れ強(2段まで入れる) ダッシュ弱

です。これに共通するのはなんでし ようか?

まずそこそこの気絶値の高さです。 それに加えて、(使い道が)単発系の 技というのもありますね。ですが、 最も重要なのはヒット後。相手が倒 れなかったり、相手が受け身を取る 必要があったり、何もしないことを 相手に余儀なくさせたりと、ヒット 後こちらが主導権を握れる技となっ ています。

これをヒットさせた後にトリプル を決めると…気絶耐久値がある程度 高いキャラでも、触れたら即気絶に 持っていけます。気絶耐久値が低い キャラには、手っ取り早くトリプル 後半で気絶させてしまって不確定要 素を消してしまうという戦法も採れ ますね。

最後におまけを少々。起き攻めの中でも、デスゲームに移行する 層に使用されると思われる攻撃を気絶値順に並べてみました。

デスゲームはほとんど先読みで技を出していくことになるため、 ある程度「ここで気絶する」ということを摑まないといけない、と いうことは今まで述べた通りです。ですが、計算上・または感覚か ら言って気絶するはずの場面で相手が気絶しないことも多々あり、 普通なら気絶確定の場面を逃してしまう事も幾度と無く経験してき ました。各技の気絶値がどの程度のものかを把握しておくに越した ことはありませんね。これ以外の技は、大抵意識してなくても普通 に繋げられます。

文化恒	行列
	しゃがみ弱
加州维维	地上or空中投げ
	投げ→立ち強
	しゃがみ強
	地上CA
	しゃがみ中→しゃがみ強
	投げ→しゃがみ強
	地上CA→前入れ強or立ち強
	クイックドライバー
	地上CA→しゃがみ強

番子の戦法紹介

さて、ここからが本題…ってあと ける動きをとります。 3ページしかないや。それなりに(自 分の) 竜子での戦い方について触れ てみます。戦い方としては、大雅把 に4つぐらいに分かれていまして、 これは相手キャラや状況・その時の 気分で切り替えるようにしています。

・待ち竜子

対応型です。基本はしゃがみガー ドで、ガードキャンセル・避け・相 手のジャンプ待ち・しゃがみ攻撃で の牽制などを行い、極力リスクを避

・ 攻め竜子

ダッシュ投げやダッシュしゃがみ 強攻撃、遠距離でのCAなど、デス ゲームを軸とした攻めを行います。 基本はこれ。ただ、待ち←→攻めは 表裏一体なので常に攻め続けるわけ ではありません。

・暑れ竜子

至近距離での投げとカウンターの

嘘臭い2択や、強空中竜巻レシープ での強襲、稲妻サーブ連発などで割 と暴れ気味の動きとなります。最終 手段というと響きは良いんですが、 ただのやけくそという噂もあり。

· COM電子

「COM竜子最強理論」に基づい た動きをとります。究極殺法。だっ たのは前の話で、今は基本戦法のひ とつとして成り立ちつつある。

◆待6毫子

また、機動力のあるキャラには一 気に間合いを詰められて一方的に攻撃を喰らってしまうということもあります。早め早めの牽制や避けが大 切です。

隙のある大技が多く、ダッシュに相殺が付いていない竜子は一度攻攻 込まれると守りきるということが難しくなってきます。壁を背負って(まわないように注意しましょう()、 ックダッシュ回避ができないから)。

◆攻め竜子 -

相手が地上カウンターの出終わり が重なるような場所でうろうろして いるようならおもむろに出しておきましょう。通常技に対してには大が打ち勝ちます。相打ちでムとなりりたに復帰して連続技タイムとならば、すしね。それ以上の間合いならば、ダッシュジャンプで飛び込んで着地投げを狙ってみても良いでしょう。

相手が近寄ってきたら、じっくり 引きつけて弱竜巻レシーブを出して おきましょう。ガードされても、そ れが近距離ならば残りの飛行力で相 手を通り過ぎるため、思う程の反撃 を喰らいません。

◆暴礼竜子-

攻めていても、竜子の攻撃は単調なため、相手に見られてしまいがちです。そんなとき使うのがこれ。

「ジャンプ→空中強竜巻レシープ」 (場合によなでは空中ででは多いでは、 場合によなではないでは、 が、地上強竜の目の前のではがいるではが、 がでいるといるでは、 でいるでは、 をいるでは、 をいるでは、 をいるできるできるできる。 そのがコッでする。 といるできるできるできる。 そのがコッでする。 そのがコッでする。 そのでするを をいるできるできる。 そのがコッでする。 そのできるといるできる。 そのがコッでする。 そのできるといるできる。 そのがコッでする。 に近寄らない、ということです。多 少ダメージをくらうのも仕方有りま せんので、負けずに纒れましょう。

もし近距離になってしまった場合には、投げとカウンター攻撃との二択となります。50%(はいかないか…)の確率でトリブルに移行できます。

さて、そんな行動をしていると、 相手のとる行動は二通り有ります。 「何してるの?」と見ているか、「ふ ざけんな」と叩きに来るかです。前者はいきなり暴れを止めてのダッシュ投げ、後者はしゃがみ攻撃やカウンター攻撃などでなんとかなります。

ただこの戦法は、こちらの攻撃力が勝っている場合にのみ使えます。 虎美やキャシィをはじめとして、ゲージが溜まった各キャラ相手にこれをやると、死ぬことが多いです。最終手段ですから。

◆COM電子

この本を買われるような皆さんは、 一人の時でもvsレル3COM戦 でもvsように鍛えられていることがいることが観かと思われます。その中でて、 負けてもいれまで子が出てきているいることはありまったとはありままなりです。 「あんなちゃらしてもなんでいるのでな動ではらんでいるなるではられたとしてもなんでいるととしてもないことです。 まあそんなことは滅多にないにしる、「あそこでCOM竜子がトリプル使っていたら死んでいた」といった状況というのは結構ありがちです。 COMに対して1ラウンド中に何回も投げられてしまうこともありますしね。

そう、最強のプレイヤーは間近にいたのです。この戦法は、トリプルバスターを使うCOM電子は最強だという「COM電子最強理論」に基

づいてCOM電子の動きをトレース してみようというものです。

「距離に関わらずクイックドライバー連発」「いきなり垂直登りジャンプ強攻撃→立ち強攻撃→ジャンプ強」「歩いて投げ」などを出していきましょう。この際、怖がってはいけません。 COMには感情しんでありません。 暴れの上を目指しましょう。

間合いの取り方

様々な状況においての間合いの取り方について触れてみます。

中途半端に近い間合い

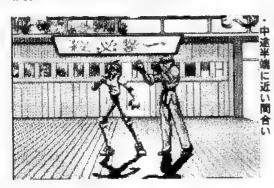
この状態の時には、こちらが攻められていることが多く、何か反撃を考える場合が多いのですが…実際出

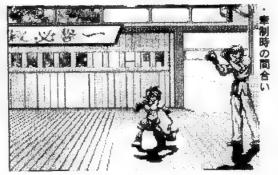
せるのはダッシュ投げや、出の早い立ち中攻撃、ぐらいでしょうか。結局バックダッシュやジャンプで間合いを取り直したほうが良いのですが、それも面白くありません。さてここで…

牽制時の間合い

画面写真では相手が壁を背負って いる状態が出ていますが、この状況 が竜子にとっての最良の間合いです。

具体的にはいる。 具体的にはいる。 はいい。 がらしない。 がらしたなと、 がらしたなどでする。 がらしたない。 がらしたなどでする。 がいなが出ますない。 がいなが出まする。 がいなが出まする。 がいなが出まする。 がいなが出まが入力でよりでよる。 ではなりでよっこ思げにいる。 をいるのい。 ではなりがてきるがはいる。 をいるのい。 ではなりができるがである。 をいるのい。 をいるのい。 ではなりができるができるがまた。 をいるのが出まができる。 をいるのい。 をいるのい。 ではなりができるができるがまた。 をいるのがはない。 をいるのい。 ではない。 をいるのい。 をいるのい。 ではない。 をいるのい。 ではない。 をいるのい。 ではない。 をいるのい。 ではない。 ではない。 をいるのい。 ではない。 をいるのい。 ではない。 ではない。 ではない。 をいるのい。 ではない。 ではない。 をいるのい。 ではない。 ではない





◆キャラ別対戦攻略

キャラ別のお勧め戦法も書いておきました。

v s 飛鳥(攻め/暴れ)

飛鳥の連続技の締めに来る、叩き付け攻撃に対して受け身は取らない方が良いみたいですね。受け身を取るとそれこそ相手の思うつぼです。基本的に攻撃力はこちらの方が高いので、多少のダメージなどくれてやりましょう。いつでも挽回できます。

vs竜子(待ち)

このキャラ相手に攻めていったらそりゃ確実な死が待っています。多

分先に動いた方が負けるでしょう。

v s 虎美 (待ち)

一発の威力が強烈な上に気絶もまず狙えません。パクチを打つじわけるいり見てじた計したいきましょう。至近距離以外痛いに見てから判断できるのいためなりにながみガードをきっちりこなすことで勝機が見えます。

vsめぐみ(攻め/暴れ)

の動きを(ある程度)。止めることが できます。

めぐみの攻撃には叩き付けるものがありません。壁に押しつけられているときの受け身は取らないといけない場面もあるでしょうが、床での受け身は絶対に取らないようにしましょう。

v s 久美(攻め)

vs環(待ち/暴れ/COM)

こちらが下手に攻撃してしまうと、 すかされて抜けにくい投げを入れら れてしまいます。またしゃがみ中攻 撃のリーチがあるため、遠距離から ちくちく攻められがちです。空中戦 を挑んだり、投げに来たところを暴 れたりして相手の得意なゾーンから 早めに逃げ出しましょう。

vs可莉奈(待ち)

可莉奈の攻撃に対してほぼ完全な 返し技がそろっているので、そんな に苦労しないで待てます。蛙をしっ かり見て、パイオインパクトが全段 ヒットしないような距離から攻める ことになりますね。ゲージが溜まっ たときにはしゃがみ中攻撃からの連 続技が怖くなりますが、超必殺技の 発動を見てからクイックドライバー で反撃ができるほどなので、そう怖 くはありません。常にクイックドラ イバーコマンドの入力の準備をして おきましょう。

vs 奈々(待ち/攻め)

結構技の判定自体は強いので、避 けたりGC弱竜巻レシーブを使うな どして相手を壁に押し込みましょう。 こちらがリードしたときにはGC桜 花連撃や超必殺技が来る可能性が高 いので、よりしっかりと待つように します。しかし奈々の気絶耐久値は 全キャラ中一番低いので、ダッシュ ジャンプ等で間合いを詰めて近距離 戦、デスゲームに持っていった方が

vs清子(待ち)

スライディングをクイックドライ パーで狙い撃ち。…できればいいな あ。スライディング以外に特別ガー ドしにくい技があるわけではないの で、スライディングはGC弱竜巻レ シーブ、その他はGCカウンター攻 撃で返せます。避けは戻りを狙われ るだけなのであんまり嬉しくありま せん。GC主体に戦いましょう。

vsキャシィ(待ち)

両者とも大技を出すと下段攻撃に 潰されるので、終始ちくちくとした 下段合戦になりがちです。避けは極

力控え、パックダッシュを多用して いきましょう。いかにキャシィの投 げ技をすからせるか、ということが 重要になってきます。クイックドラ イパーやカウンター攻撃を出してト リプルを潰してあげましょう。ちな みに、いてこましスペシャルは稲妻 サーブで回避できます。

v s 忍(攻め/待ち)

竜子にとっての天敵です。壁を背 負ってしまうと脱出が非常に困難に なりますので、早めにダッシュやダ ッシュ投げで脱出しましょう。とい っても連続技が一発はいれば一気に 画面端に持って行かれるんですが…。 攻撃ポイントは番長トルネードと踵 をガードしたとき。ガードしたらガ ード後の対空空中投げや稲妻サーブ、 カウンター攻撃でつぶしてあげまし ょう。パーニングゲージが溜まった ら、メガトンパズーカがくるような 間合いだったらダッシュでくぐる準 備をして、走ってきたらメガトンダ イナマイト。メガトンダイナマイト は減りが大きいので相手は相当気合 いを入れているはずです。おもむろ に避けましょう。

改訂版追加記事

着名育成明るい三ヶ月計画

さて、ここまで読んで下されば一通りの竜子の動きは出来ることでしょう。しかし、ここでは思い切って3ヶ月 かけて「竜子使い」を育てるという、かなり無謀な記事を頑張って書いてみたり書いてみなかったり。どうでし ょうか。

まず一ヶ月目

ありあまる時間と熱意で対戦でもし てください。その際にはできるだけ 暴れるといいでしょう。多分これだ けでも悪い勝負にはならないはずで す。

これで、イナズマサーブ、竜巻レシ ープの判定の強さ、ダッシュ強、し ゃがみ中・強の判定の強さを体で覚 えることが出来ます。

また、立ち強やしゃがみ弱等、使い づらい攻撃もわかってきだします。 ダッシュ相殺がないとか。この期間 は、なにしてても遊ぶだけでかなり 強くなれます。

そして連続技

一週間から二週間ほど連続技を封印 しました。普通の連続技(チェーン コンボ)では勝てない、ということ がおわかりになったでしょうか。ま た、リーチが短いということは、決 定的に理解されたと思います。

そうなると普通じゃない連続技です。 トリプルバスターのために、クイッ クやカウンターをぶんまわして、避 け投げまくり。空中投げまくり。ダ ッシュ投げまくり。

トリプルしか狙わなくてもいいです。

なるようになってくると思います。

大抵、サブキャラとして竜子を使わ れている方はここらぐらいですね。 それでも十分強いのには、ちょっと した訳もあるのですけど。

そして締め

デスゲーム、これを決められるよう になりましょう。完璧になんてコト は無理ですから、気絶値を頭の中で ある程度計算できるようになれば、 それで OK です。

あとは、各種連続技ぐらいですが、 これだけで、なんとか少しは試合に勝手に覚えちゃうでしょう。きっと。

そして二ヶ月目

さあ、これで基本的なことは備わり ました、ここからやっと「読み合い」 に入れます。裏を返せば、こごまで の段階で読み合いは必要ないという ことです。

まず攻めから。基本的には、

地上カウンター 弱レシーブ しゃがみ強 (クイックドライバー) 地上ではここらへんがメインになり のどれかの状態でないと有効打を打 ます。そして空中では

空中投げ 着地してすかし投げ ジャンプ強→しゃがみ弱

あたりがやはりメインでしょうか。

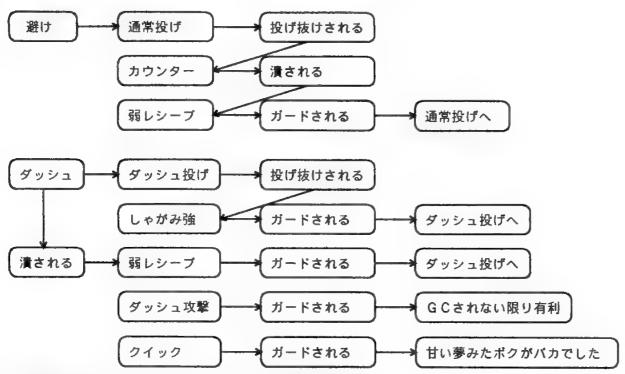
実際使ってみればどの程度の威力か わかるので、試してみて下さい。… といって終わらせてしまうのも寂し いので、下の図の要領で試してみま すね。け、ジャンプ、ダッシュ、こ

つのは難しいので、それぞれの状態 に分けて考えてみました。

実際にはその後の連続技ダメージと の兼ね合いもあるので、出す頻度が 均一というわけではないのですが、 こんな感じでローテーションしてみ ましょう。

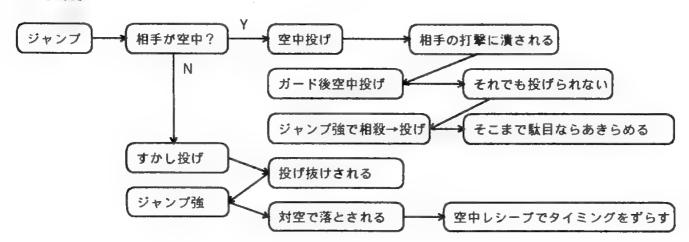
さてどんどん詰まってきましたね。 次は応用編です。あとひといき!(書 いてる自分が)

地上編



※無敵技で返されたときは、「見る」という選択肢を入れます

空中編



ニヶ月目はつづく

守備・反撃

攻撃はもちろんですが、相手に攻め られているときの動きもかなり重要 です。特に上手い人との対戦だので、 う簡単に攻めることは出来ないので、 守りは攻めることよりも重要なかった。 下手したら一回もなめられたということもありますし。 かめグみとか忍とかめグみ。

割と反撃技が少ないので神経つかっていきましょう。数少ないチャンス

をものにできると…いいなあ。

上段ガード時

この場合だと、大抵の攻撃は返せます。あとはどういった技で返すかになるんですが…相手の出す技によって変わってくるのでそこらへんは個別対応となります。

下段ガード時

カンベンして下さい。もう許して下さい。

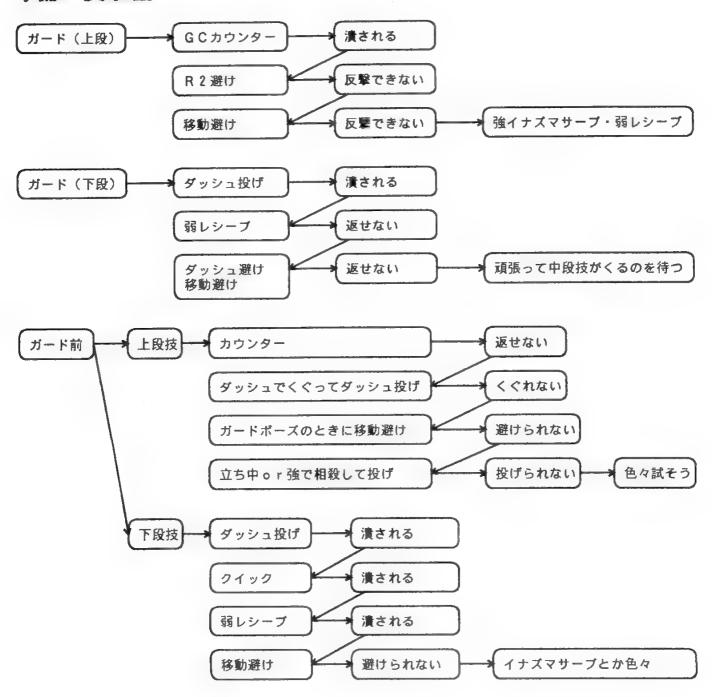
ガード前

これが結構重要。相手の技を読んだ とき、もしくは相手の技が見えたと きに微妙に後出しすることで技を返 します。

こう書くと、交差法みたいでかっこいれなあ。ここらへんの感覚が守りながら攻めるというキャラ性になってくるんでしょう。きっと。

うーん、やっぱ下段攻撃はきついで すわ。頑張りましょう。

守備。反擊編



そして三ヶ月目

ついにやってきました。最終段階です。ここまでくると、大分相手側にも対応されていきます。具体的には、「飛ばない、中・上段技出さない、投げ抜けする、近距離戦を挑まない」といったところで、竜子かなりきつくなってきます。

そこで応用をきかしてみるんですが、これがなかなか相手を揺さぶるということがかなり難しいんですわ。動きが読まれやすい、的確な技を出されると反撃しにくい。となって、鬼でないだ勝率をどんどん吐き出すことになるでしょう。

そこで。動き自体を全く変えてしまうという行動をとってみます。1ヶ月目のやたら暴れていた頃、連続技をひたすら狙っていた頃、攻撃でれ択をかけていた頃、ひたすら反撃狙いだった頃。これらをブレンドすることなく、「今は~のモードだな」と

切り替えて使うことで、相手の思考を破壊できます。なにしろこっちの考えていることがいきなり切り替わるのですから、相手もそう簡単には対応できないはずです。これで勝利を狙ってみましょう。

具体的な戦いかた

序盤のうちに4モード全部試してしまうのが理想です。相手の動きを見て、どれが効果的なのかを見極めます。多少ダメージは喰らいますがそれも計算のうち。相手は手の内をさらけ出してくれます。

そして中盤。ここらで相手の動きを 掴んだら、それにあった戦法で連続 技を決めたり、すこしずつ削ったり して体力を減らします。ここからデ スゲーム等で一気に倒せるなら、そ れでOKです。一気にやっちゃって ください。 そして後半戦。ここまでくると竜子 の体力も心許なくなってきて、相手 の動きも堅実になってきます。難し いところです。

読み合いが難しくなってきたところで、またモードを変えます。できれば今まで使ったのとは対局にあるモードを使うと良いでしょう。

試合が終わった後… 勝利、これしかありません。

と、なるのが理想なのですが、そううまくはいかないもので。苦しくなったらモードを変えるなど、色々と 柔軟に対処してみて下さい。

この柔軟に考え方を変えることができるところまでいけば、竜子はただの一発キャラというところを抜けて、深いキャラだというのがわかってくると思います。みなさんもおひとつどうぞ。

竜子のまとめ

さいごに。竜子はダッシュ相殺がないことや、密着戦を好む割にはは、 の大きい技が多いことを考力を削り 相手のラッシュにかなり体力を削し、 もれていくことかと思われます。した し、竜子には一発逆転を必たし 技や連係があります。常に勝利を狙いましょう。

また逆に、先に攻撃を決めてリードした場合には守りの弱さがが出て しまい、あえなく逆転負けを喫して しまうこともあります。

そこで負けないために確実な技を出して行くなど、豪快な技だけでなくそういった細かい技を駆使していくことができれば戦い方により深みが出てくるはずです。大胆かつ繊細

に、それが理想ですね。

・多くの使い道

おまけ(暴れが生まれた訳)

自分は竜子の技や戦法について色々研究しました。しかし久しぶりに

対戦した相手は「前の方が強かったんじゃないですか?」などととんでもないことを言い出すのです。以前はあまり何も考えずにプレイしていたのに、考えている今より強かった、と言うのはいったいどういうことでしょう…。



リーチとパワーが気持ち いい快男児

そう、彼は長くて強い。相手の リーチ外からの攻撃を得意としてい ます。コンボもバリエーション豊か で使ってて楽しいです。って、まだ 使い初めて半年なんですけどね。自 分にとっては正直言って発展途上 キャラです。至らない部分も多いか と思いますが、笑って水に流しても らえると有り難いです。

連続技

やっぱりと言うか何と言うか、実用 性のそこそこ高いものを集めました。

しゃがみ強→強双龍拳

やっぱりこれ。手軽にそこそこのダメージを与える事ができるのでいい感じです。スキルもほとんど必要としないしね。しゃがみ強の先端でも当たればまず双龍拳は繋がるので、虎美の主力兵器はやっぱりこれ。

で、ちょっとカッコつけるなら、

しゃがみ強→ダッシュ弱→ (登 りで) ダッシュジャンプ中→ (下 りで) ジャンプ強→立ち中→立

ち強→強双龍拳

ダッシュジャンプ中を素早くだせれば結構簡単なコンボですが、ちょっと上手い人っぽく見せる事が出来ます。実は、1段目のしゃがみ強を前入れ強に置き換えても全く同じコンボが繋がるので、2択でかなり効果を発揮します。しかも結構減りますよ。

ダッシュジャンプ中が上手くだせ ない人には、

前入れ強(もしくはしゃがみ強) →ダッシュ弱→立ち強→立ち中 →立ち疊→強双能拳

軽いキャラにはまず入らないですけ どね。

気絶した相手には、

雷龍衝擊破→雷龍衝擊破

雷龍衝撃破→ (登りで) ダッシュ ジャンプ中→ (下りで) ジャンプ 強→立ち中→立ち強→強双龍拳

辺りがお勧め。ゲージが溜まってな かったら1つ上のコンボでいいかと 思います。

軽量級キャラには、投げからいい ものはいります。

投げ→後ろ入れ弱→しゃがみ中

→立ち中→立ち強→強双龍拳

中量級には

投げ→後ろ入れ弱→しゃがみ中 →ダッシュしゃがみ中→後ろ入 れ弱×n(1~3)→立ち中→立 ち強→強双龍拳

軽量級には結構安定して整がりますが、中量級には結構難しいです。 実戦で入れる機会は少ないですが、

足甲砕きキャンセル R 2 避け→ 後ろ入れ弱→しゃがみ中→ダッ シュしゃがみ中→後ろ入れ弱× n (1~3)→強双龍拳

足甲砕きをキャンセルしてR2避けを出す理由は、そのまま足甲砕きを出した時のの引き際よりも、キャンセルR2避けを出した方が早く復帰できるので、安定してつなげる事が出来ますし、当たらなかった時のリスクもいくぶん軽くなります。

虎美の勝ちパターン

基本的に相手のリーチの外側から しゃがみ強→双龍拳を狙っていきま す。牽制にはしゃがみ強→バックス テップで、ガードキャンセルで何か されてもよっぽど大丈夫なはずで す。双龍拳を入れたら相手の起き上がりに2択、決めたら2択のくり返し。基本的にはそんな感じです。体力的に不利でも、しゃがみ強→強双龍拳→2択で大抵気絶するので、体力的な面に変化があっても、マイペースで行きましょう。

まずはダッシュでほどほどに近付いて・・・

とりあえずしゃがみ強。そこか ら、

バックステップ

しょーきんモード (関東ステップ) みたいなもんです。相手にガードキャンセルで必殺技とかを誘うのが目的です。相手が必殺技を空振りしたその隙にすかさずダッシュで近付いてしゃがみ強→双龍拳。

R 2避け

程よい間合いを保ちたい時はこれ。相手は下段ガードからのガードキャンセルになるので、ダッシュダッシュで近寄られる事もあまりないと思います。避けが終わったら、相手の行動にもよりますが、おとなしくしているようだったらしゃがみ強や前入れ強がいいかも。

決め撃ち強双龍拳

当たると思った時はこれ。手っ取り早い。ガードされたら反撃確定です。反応のいい人ならヒットチェックでだせるかも知れません。僕には出来ないけど。

しゃがみ中から・・・

バックステップやR2避けはもちろんですが、下段のからチェーンでしゃがみ強や前入れ強からのコンボや連係を狙うのもいいと思います。しゃがみ中はしゃがみ強よりもリーチや威力では落ちますが、そこそこのリーチで隙の少ないいい技だと思います。避けでかわされてもあまり痛い目にあわないです。

避けとか

何か先に出されるかも知れません からね。避けもお忘れ泣く。

2 択系

飛鳥ほど狙える機会は少ないかも 知れませんが、飛鳥よりも1発が大 きいので、狙える時は狙いましょ う。

起き上がりには

遠目から・・・

しゃがみ強→強双龍拳を当てた時など、必然的にちょっと離れた位置から2択をかける事になります。で、もちろんしゃがみ強と前入れ強の2択になります。しゃがみ強は当たったらキャンセル強双龍拳で行きます。ガードされるかも知れないので、バックステップなどをつかって仕切り直すのも手です。

前入れ強ですが、基本的にキャン セルダッシュ弱からのコンボを狙っ 訳ですが、重ねたタイミングにいる は、キャンセルのからがます。 とのあとの間合いはからがまして できるとの間合いがみで、するとの をというがは、 をかける事が出来ます。 にまたもや前入れ強がとます。 をメインに使っていいかと思います。 リスク軽いし。

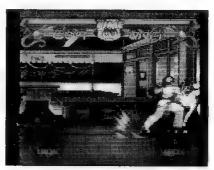
あと、選択肢に時折ダッシュ投げ も考えておきましょう。ガードが堅 い時もありますから。相手が軽量級 だったらそこからのコンボがわりと 簡単に繋がります。

近目から・・・

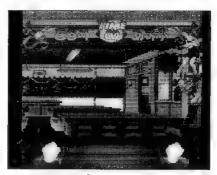
中段は前入れ強からのコンポで変わらないんですが、下段はしゃがみ中からのコンボで行きましょう。な

ぜなら、しゃがみ中はリバーサルジャンプを捕れるので、少しでも相手の行動の選択肢を減らす事ができるからです。しゃがみ中→前入れ強→強双龍拳か、しゃがみ中で様子を見て、しゃがみ中(実は届く)→前入れ強もしくはしゃがみ強の連係がいいかも。

あと、ダッシュを重ねるのもいい



228.



ここでしか受け身はとれません。 受け身取っても先に動くのは虎美

かと思います。狙いはもちろん投げですが、バックステップされた時に相手のバックステップの着地に合わせてしゃがみ強→強双龍拳を当てたいと言う願いもあります。

画面端から・・・



ガードされても全く離れません

下段は、しゃがみ中→立ち強→強 双龍拳がいい感じです。密かに全段 入ります。中段からは、前入れ強→ ダッシュ弱→強跳び膝かかと→後ろ 入れ弱×1~2→立ち中→立ち強→ 強双鷸拳がいいかと思います。ダッシュ弱の2発目と跳び膝かかとの2 発目で受け身が出来ますが、跳び膝かかと以降は相手との位置が入れ代わるので、受け身は捕れないですし、受け身を取られても先に動くのは虎美です。また2択でもかけましょう。

あと、ちょっとした知識程度のことですが、相手を画面端に追い込んでしゃがみ中を当てた場合、ヒット、ガードに関わらず相手との間合いは一切離れないので、いい利用法があるかも知れません。

対空迎撃

双龍拳がいいように思われますが、意外と相手の着地が間に合ったりする事が結構あるのであてにするのは止めておきましょう。思い付くものとしては、

ガードキャンセル空中投げ

ここからコンボに繋がらないんですが、手っ取り早く2択に持ち込む事が出来るので、使いではあります。このあとの行動は『近目から・・・』を参照してください。

立ち弱キャンセル双骴拳

双龍拳を直接当てるのが難しいの で、出るのが早い立ち弱などを当て て空中ガード出来ない双龍拳を当てると言ったもの。空中ガードさせてから空中ガード出来ない双龍拳を当てる大作戦。ガードキャンセルダッシュからでも同じ事ができるので、結構重宝するかも。

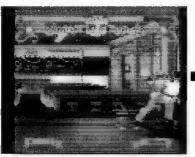
対空2択

相手のジャンプ攻撃に、ガードキャンセルダッシュして、相手の着地にしゃがみ強、足甲砕き、投げの3択を狙うちょっとしたテクニックです。着地後の相手の動きを押さえる効果があると思います。結構使えるよ

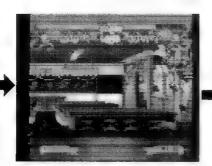
これについては、次のページの写真 を参考にしてください。

虎美で発見!

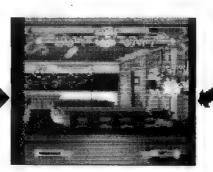
壁連携



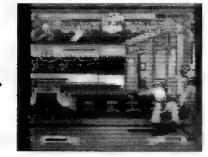
後ろ入れ弱もしくは前入れ強からの2 択からダッシュ面で浮かせる。受け身 取られるのはここだけ。



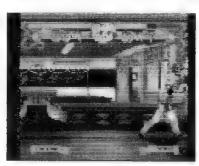
ダッシュ弱からすぐにダッシュジャンプ中を当てると裏当てになります。



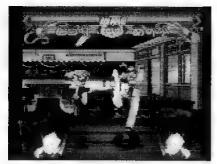
下りでジャンプ強



着地にしゃがみ中。これで2回目の裏 当て。垂直に上がるので受け身はとれ ません。

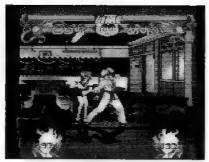


しゃがみ中からのチェーンで立ち強→ 強双龍拳でフィニッシュ。そしてふり だしへ・・・



ガードキャンセルで・

ダッシュして~



足甲砕きと





しゃがみ強で2択

ダッシュ強

シンプルながらも強いですね。

その時の状況判断で使い分けていた だければいいかと思います。

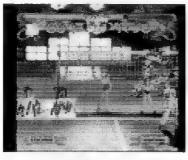
地上戦でのガードキャン

必殺技や、ダッシュ攻撃には基本 的にダッシュしゃがみ中→立ち強→ 強双龍拳を狙いましょう。ちょっと 離れていたらしゃがみ強→強双龍拳 辺りでいいかと思います。手っ取 り早いのはダッシュ強かな?双龍拳 でもいいかも。そのときは、R1で

虎美もそこそこやってるといろんな事が見つかるもんですねぇ。文章で表 現したら僕の文才ではチンプンかつカンプンな気がしたので、写真をふんだ んに使ってみました。 ダッシュ弱の2段目で受け身を取ることが出来ます が、先に動くのは虎美なので、受け身を取られたらすぐに後ろ入れ弱と前入 れ強で2択をかけましょう。受け身を取られずにつなげた場合、だいたい1 0段前後のコンボになります。この連携、2回決めたら大体気絶してくれま す。2回目は、しゃがみ中の裏当てを使わずに、後ろ入れ弱×3→立ち中→ 立ち強→強双龍拳に変えると、ヒット数が伸びる上に、気絶にも1歩近づき ます。 重いキャラには違う方法でになるので、下の写真を参照してくださ い。軽いキャラには、左の方法でいいんですが、ダッシュジャンプ中と下り のジャンプ強のタイミングを遅めに取ってください。



重いキャラには、ダッシュ弱で浮かせ たあとに、ダッシュして、



立ち弱!!!



狙い撃ちでしゃがみ中!!以下略!!

出した方が早く出せていいです。通常技にはR1強双龍拳がいいと思います。必殺技、通常技問わず、投げ間合い内でガードしたら、ダッシュ投げもいいかと思います。

あといろいろ

起き上がりですが、なるべくなら バックステップで行きましょう。ま た遠くから攻め直せばいいと思いま す。

飛び込みですが、キャンセルで空中カウンターが出るので、割と落とされにくいと思います。割とね。ダッシュジャンプ強で飛び込んで、相手に当たりそうになったらキャンセルでカウンター。無敵時間のうちに着地できる(蹴りは出ない)ので、投げとか狙ってみたりしてもいいか

キャラクター別対策

対 本田 飛鳥

弱フェノメノンや投げ、壁際の連係がいい感じのキャラ。遠い間合いを常にキープすることが大事ですが、飛び込みとか結構強いので、しっかり迎撃しないといつの間にか近付かれてたりします。ダッシされたらとりあえず避けでいいかと思いならとりあえず避けでいいかと思いれたらとした責せればいいですが、失敗したらし。喰らったら相手のペースに持ち込まれやすいので、フェノメノンは特に注意した方がいいです。

対 豊田 可莉菜

しゃがみ中のリーチが結構長いので油断すると足元をすくわれる。虎美は立ちながら下段、中段どちらも出せるので、つい立ちがちになるので、ちょっと注意。バーニングモードだったら余裕でメガヒートに繋がります。しゃがみ中→前入れ強→メガヒートも遠くから繋がるので注意。立ち弱ですが、ダッシュで近付いて、膝の辺りでダッシュ相殺→立

ち弱→しゃがみ強→強双龍拳が繋が ります。

対 大久保 久美

しゃがみ弱連打で攻めてくるかなり 嫌な相手。久美のしゃがみ聞は、前 入れ強を潰されてしまうし、喰らい 判定がかなり引っ込んでるので、 嫌。しゃがみ中もちょっと離れた間 合いからじゃないとだせないし、出 ても相殺される可能性が高い。上手 く行けば直接当てる事が出来ます。 一 近い間合いで出せるのは立ち中 で、相殺するのがやっとでしょう。 覇王拳もかわされるでしょう。飛び 込んでも、ガードキャンセルリボン カッターや、何も出さないとしゃが み中で迎撃してくるので、近寄りに くい。飛び込みカウンターを使うな ら、かなり低い位置で使う必要があ る。地上でペースをつかめないの で、空中から活路を見い出すしか方 法がない。2択に持ち込む切っ掛け が非常に少ないのでとにかく苦戦を しいられる。飛び足刀が意外にいけ るかも知れない。これならリボン カッターも喰らいにくいし、1 P側 のしゃがみ中が来ても相殺判定が消 えないのでそのまま突進できる。こ れで中段判定だったら良かったの に・・・投げ間合いくらいに踏み込 めたらペースをつかめると思いま す。露骨な待ちは本当に崩しにくく て際。

対 小和田 奈々

奈々は、ダッシュ弱の迎撃が肝ですが、いい迎撃方法としてはガードキャンセルダッシュしゃがみ強です。これなら、相殺する事なく迎撃出来ます。普通に必殺技やダッシュ攻撃を使うと、相殺しちゃうの動へ移行するチャンスを与える事になって、奈々がバーニングモードなってる時はなるべく近寄らないようにしましょう。舞刀着炎陣りガードを固めていればそんなに痛い

目にはあわない事だろうと思います。あとは普通に攻めれば大丈夫。

対 鈴木 めぐみ

なんちゅーか、ちょこまかうっ と一し一キャラ。ダッシュ強を喰 らった後の3択は、打撃、ふみ投げ だと思ったらバックステップ。それ を読まれたらダッシュ強をまたもや 喰らう結果になるので、ダッシュが 来るかと思ったらダッシュ投げ、強 双龍拳がお勧め。起き上がりは、打 撃にはダッシュ投げ(兼ダッシュ 強)バックステップがお勧め。この キャラも、遠くから攻めやすいので (近寄られやすくもありますが) 遠 くからダッシュされたら後ろ入れ弱 で対処するといいかも。あと、こち らから2択をかける時は、遠目の間 合いの方がいいです。あんまり近い と起き上がりふみ投げとか喰らって 嫌な思いをします。

対 山崎 竜子

稲妻サーブは早めに飛び膝かかと 出せばボールを消す事が出来て、し かも間合いが近ければ降りている竜 子にかかとが入ります。竜巻レシー ブはガードキャンセル飛び膝かかと や双龍拳で割と簡単に処理出長い とのは、結構リーチがみ中や、ぎりぎり当たらない がみ中や、ぎりぎり当たらしい がみ強に合わせて出されたクイッに 注意して遠くから攻めましょう。投 げはもちろん抜けまし。。

対 キャシィ・ワイルド

どーにもこーにも相手の投げ間合いに入ったら死ぬしかないので、ストリの様な足払い合戦でなんとかかんとか・・・近寄られないように頑張りましょう。他にいい方法あるのん?

対 御手洗 清子

前入れ強からダッシュ弱が入らないので腹立たしい事この上無し。ボールも結構強い。ボールとスライディングで嫌な思いをする弱でいた。ディングでがある人ないでは多くでは多くでは多い感じが悪い感じが悪いが悪いが悪いが悪いが悪いが悪いが悪いが悪いが悪いが悪いができるができるというです。接近したら投げとか、離れないように工夫しょう。離れられたら清子のペースです。

対 新堂 環

前入れ強からダッシュ弱が入らないので腹立たしい事この上無し。投 げが強いので、遠くから攻める事に なるんですが、こいつもいっちょまえのリーチをしているので、結構嫌。しゃがみ中がとりわけ強くてなるべく下段ガードをしっかりする必要があります。V系はガードキャンセルでしっかりR2避けからしゃがみ強→強双龍拳で反撃しましょう。

対 北条 虎美

同キャラなので、あまり近寄れないと思います。遠くから2択やるにしても、同じリーチなので、いまいち安心出来ない。やっぱり足払い合戦になってしまうのか?

対 川崎 忍

前入れ強からダッシュ弱が入らないので腹立たしい事この上無し。トルネードは、しゃがんでいても当た

るので、しゃがみ攻撃を多用すると、お構い無しで出される事この上無し。ガードキャンセル双龍拳(とりあえず返すなら強、かっこつけコンボで行くなら弱)で返せます。あと、忍の2択も遠くからやってくるので、油断なりません。しかも、繋がりは忍の方が上。くそっ

でも、投げの性能はこちらの方が 上なので、もりもり投げを狙いま しょう。投げられても痛くないし。 近い間合いで2択をかけるとき、避 けも時折まぜましょう。ダイナマイトがくるかも知れませんから。 あ と、バーニングモードの爆発力が凄 いので、その時はなるべく関わらな い方がいいです。





鈴木めぐみ対戦攻略DEATH。

撩乱女学院最幼にして最速。

ガード不能の連係と投げ抜け不可のコマンド投げで有無を言わせず叩き伏せろ! などとイキのいい事書いてますが、苦労の多いキャラです。

『あ~、めぐみ弱いから勝てないよ。キャラ負けキャラ負け。』

と諦める前に、ちょっと見てって下さいね。

攻略担当:おかべ

まずはめぐみのキャラ特性の紹介 あたりから行ってみましょう。

1. 攻撃力が低い

これはかなり顕著に対戦に影響 します。実際に対戦してるとりゅ うこやきゃしいがうらやましくな りますよね。

2. 機動性に優れる

攻撃力が低い代わりにあすか 120%中最高の起動力を与えられ ています。他のキャラにはマネで きないような素早い動きで攻めの チャンスを数多く生み出すことが 出来ます。これで攻撃力の低さを 補っていくんですね。

3. 実は投げキャラ?

めぐみにはちょっと特殊な必殺 技、ふみふみのっかりがあります。 ふみふみのっかりの投げ部分(以下ふみ投げ)は投げ抜け不可能なのでこれを意識させる事によって密着戦での避けを使いくくさせることが出来ます。またふみ投げと地上、空中投げからの追い討ちはめぐみの連続技の中でもトップクラスの破壊力を持ちます。

実は投げキャラの側面も持つキャラなんですね。

4. 気絶耐久値が低い

めぐみの気絶耐久値は21で、これはあすかやかりな等の標準的なキャラの22より1低い値です。最大のとらみやきゃしいの27と比べると、、、、標準キャラとたった1しか違わない訳ですが、この1の差が大きく響くこともあります。めぐみは気絶しやすい、と覚えておきましょう

5. 体重が軽い

めぐみは軽量キャラに属し、浮く攻撃を食らうと他のキャラより大きく浮かされます。浮きが入れにくくる事によって追い討ちが入れにくけます。VSとらみやりゅうこではかなり悲劇的な結果に、、、、。ちなみに体重が軽いため、叩き付けられた時のダメージは20と少し少なめになっています(重量キャラは25、中量キャラは22)。

こういうキャラ特性があるめぐみ。 上位キャラと闘うためにはかなり の修行を要しますが、修行の量に 応じた素晴らしい動きが出来る味 のあるキャラです。見た目で判断 すると痛い目にあいますよ?

■基本戦術■

●遠距離における闘い方●

・遠距離での攻め

めぐみは至近距離でのラッシュ を得意とするキャラなのでしまするませった得意とします。 意距離でのでしますがませった。 を持ってが、とない空かででしますがでいた。 を持っがでは、とない空かでがでからいた。 を対してすができないですができますができますができますができますが出まますが出たができますが出たができますが、ないますが出たがいますが、はいますが、ないますが、はいますが、ないますが、はいますが、はいますが、はいますが、これが、といますが、これが、といますが、これが、という。

ふみふみのっかりでぽか~んと浮

かんで接近するのも時々は良いで しょう。ふみふみのっかりは軌道 修正ができるので相手が対空迎を しようとしている場合は軌道修正 で空振りさせてみたり引っこ抜い て投げます。基本的にはダッシさ で相手に近付いて行き、さっいるようだったら引っこ で相手に近付いて行き、きっと 中、近距離戦に持ち込んでいく事 を考えた方が良いでしょうね。

・遠距離での守り

相手の飛び道具はダッシュでく ぐれたり相殺出来たりする物があ ります。一気に接近するチャンス なので狙っていきましょう。相殺 できたり、くぐれたりする飛び道 具は下の表にまとめておきます。

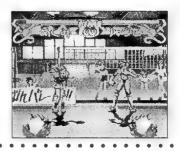
相手がジャンプで接近して来た場合は下から潜り込むようにしてのダッシュジャンプ投げや相手の空中攻撃をガードキャンセルして空中投げ(111年 + 横+〇)を狙っていきましょう。ボンボンあっぱーは判定が強いのですが、空中ガード不可ポイントが無いためあまり対空迎撃には適していません。

<u>のマンパエだ手には近しているでん。</u>		
めぐみのダッシュで	無効にできる飛び道具	
相殺できるもの	下をくぐれるもの	
ケロケロ ア タック スティック S (弱) イナズマサーブ	ケロケロヒートP	
	スティックS(強)	
	風月扇	
	大リーグソフト (強)	
	百裂サーブ(強)	
	番長パズーカ	
	メガトンパズーカ	

●中間距離でのめぐみ●

中間距離はめぐみの起動力を生かせる距離です。この距離からは素早いダッシュやジャンプ攻撃(↓+弱、以下どろっぷきっく)、ダッシュ攻撃などを駆使して接近戦へと持ち込みます。

リーチの長い攻撃に乏しいめぐみ はこの距離でぼ~っとしてるとイ ニシアチブを取られてしまいます。 こちらから積極的に行きましょう。 めぐみの起動力を生かした中間距 離での闘い方を紹介しますね。



早い動きで相手を出し抜こう
┿このくらいが中間距離。素

1. ダッシュ強攻撃

.

大きく前進しながら出るので、 めぐみの技中最長のリーチを誇り ます。いきなりスッと近寄ってい けるので相手が何かしようとした 所にヒットするケースが結構あい ます。ヒット後は相手が倒れない よにめぐみが僅かに有利な状況に なったのラッシュに持っ で行けます。

ガードされても不意をついていれば反応が遅れがちになるので、あきらめずに避け+投げ抜けかバックダッシュを入力しましょう。また、出す時はR1+〇で出すとワンタッチでダッシュ強攻撃が出せます。便利ですよ。

4. ダッシュ→しゃがみ弱

.

しゃがみ弱攻撃のリーチの短さをダッシュで補う形になけます。 ダッシュ後だとちょっと慣性が残るようにしようとしてがみるようにしようとしたがみるようにしたです。 を抜いた時に下段をサッと気がもりにしたがみ弱を出したがみ弱を出した方といいようです。 はいようです。とりあえずされていからいようでおッシュので避け、といたらもちろん連続技です。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 2. ダッシュ投げ

めぐみの高速ダッシュから投げ を狙っていきます。この距離から なら投げ抜けされる率もグっと低 くなるので積極的に狙っていきま しょう。ダッシュした後の前方向 投げはダッシュの慣性が残って追 い討ちしにくくなるので注意して 下さい。ダッシュから逆方向に投 げた場合は逆にこっちに引き寄せ られる力が働くので追い討ちしや すくなります。また、基本的な事 になりますがめぐみの投げは全て 前方向だと後ろに、後ろ方向だと 前に相手を投げます。壁との距離 を見て自由に選択できるようにな ると戦力がまた違ってきますよ。 ぜひ覚えましょう。

5. ダッシュ→どろっぷきっく ダッシュジャンプからすぐにど ろっぷきっくを出していきます。 これは中間距離でリーチの長い下 段攻撃や、ダッシュからのしゃが み弱を狙ってくる相手に有効な選 択肢です。相手の下段攻撃をジャ ンプでかわして上空から急襲でき

こちらのダッシュ下段攻撃を警戒 している相手はしゃがみガードし がちになるでしょうし。このあた りは読み合いです。

3. ダッシュ→避け

避けの後はもちろん投げ抜けを 入力しておきます。

比較的安全にたいるとが 可能な選択肢ですが、一度動きを 止めてまうので相手に考える時間 を与えてしまいます。避けの後 はつってがあるなけりがあるなけりがあるなけれたがでしたがあるがで付けがあるなりががあるなりががあるなりががあるなりががあるなりががかがでいたがでからでがあるというではいたのを期待した選択肢でです。 避けたでするというですがないです。 から取りですより安全ですよ。

6. 通常技キャンセル BD

■めぐみちょっといい話そにょ1 『投げ抜けふみふみ』■

このコーナーではめぐみで知っておくと役に立つ小テクニックを紹介します。

記念すべき第1回目は『投げ抜けふみふみ』です。

ふみふみのっかりは投げ抜け不可 能な投げではあるのですが、コマ ンドの性質上(横が入っていない)、相手より少しでも先に投げられると投げ抜けが出来ません。 そこで、ふみふみのコマンドを、 ★ +R1、の後にすぐ横 + ボタン連打とします。こうすればふみふみのコマンドが一瞬で打てる上に投 け抜けコマンドも兼ねるので相手 に先に投げられても投げ抜けが間 に合います。

このテクニックは避けからや、 ダッシュ強からのふみ投げといっ た、ある程度の先行入力ができる 場面で特に有効です。

●接近戦でのめぐみ●

ついに来ました近距離! めぐみの変幻自在の攻めが火を吹 く素敵な間合いです。相手に何も させないくらいの勢いでガシガシ 攻め立てましょう。

この距離での選択肢は多岐に渡り

ます。相手に読まれないように 様々なパターンを身に付けておき ましょう! めぐみの勝利のカギを握るのはこ の距離ですよ!

というわけで、接近戦でめぐみが

狙っていく選択肢を紹介します。

細かいことまで書いているので ちょっとくどくなりがちなんです けど、ガマンしてじわじわ読んで いって下さいね。

1. しゃがみ弱

めぐみの技中で最も発生が早い (発生は2フレーム後)なので出 の早い技が大事な近距離戦ではまずこれです。2回くらい入力力していたら連続技へ、ガー ドされていたらバックダッシュが 避けで逃げるのがセオリーで逃げるのがセオリーで逃げるのがセオリーであ強を出すというのも有効です。しゃがずっとは2段技でしゃがみ攻撃がっと続くためガードキャンセルがなけにくいですし、動こうとします。

相殺が起こった時はしっかり対 応出来るようになっておくと良い ですね。やり込むとそのあたりが 差になって出て来ますから。

2. 立ち弱攻撃

これはかりな、くみ、とらみ、 きゃしいには常にしゃがみガード 不可技(以下中段技)になります。 発生は3フレーム後。こんなに早 いのに中段技だなんて酷い話です。 上記の4キャラには積極的に狙っ ていきましょう。立ち弱、しゃが み弱などと言った連係も有効です よ(そりゃそうですよね)。

また立ち弱は状況限定で清子以外 の全キャラに中段技となります。 それは後のページで詳しくやりま すね。後で見て下さい。

立ち弱中段なんか見切れるハズ無いので相手は暴れることが多くなります。 暴れ出したら避けを上手く使いましょう。

3. 投げ、ふみ投げ

めぐみ最大のダメージ源である 投げです。近距離では相手も投げ を狙ってくることが多く、投げ抜 けされやすいので、可能な限り投 げ抜け不可のふみ投げを決めたい ところです。

しゃがみ弱を1~2発当てておいてダッシュ投げを狙うのも有効です。嫌われやすい戦法ではありますが、使わない手はないですよ。



か、、ダッシュ投げか、、、

4. どろっぷきっく

これは立ち弱と同じ意味をもつ 選択肢です。立ち弱より出るのが 遅い代わりにどのキャラに対して も中段になります。しかも2ヒットなのでガードキャンセルをかけ にくく、ガードされても2段目が ヒットすることが結構あります。

5. ダッシュ強

これは相手がめぐみのラッシュを嫌って逃げるために最も安定な選択肢である『バックダッシュ』を選んだ時に有効な選択肢です。相手のバックダッシュの硬直にダッシュ強攻撃がヒットするので後述のダッシュ強からのラッシュにもっていけます。

この選択肢がピタっとハマった時 はもうたまらんですよ。

相手への精神的ダメージも大きい ハズです。

6. 避け、ガード、BD

相手がめぐみのラッシュを嫌っ て無敵技を出してきた時にそれを ガード、または避けかバックダッ シュでかわします。

めぐみの中段攻撃はどれも発生が早く、見切れる代物では無いために取りあえず無敵技等で返そうとしてくる事が多くなります。前半戦はガリガリと押しておいと避けたの大事な所ではひょいっと避けたりすると効果的です。攻め一辺倒になってしまわないように気を付けてさいね。ここぞという時の守りが実は重要なんですよ。



はもう、めぐみの世界です。タッシュを一点で読み切ったこのような悪じて祖手のハッ

7. 無敵技による投げの回避

密着戦での投げ回避は投げ抜け という選択肢があるのですが、こ こではもう少し積極的な投げ回避 の方法を紹介します。

ボンボンあっぱーや超必殺技の けりけりダンスは無敵時間があり ます。

相手が投げに来る所に無敵技を合わせるとこちらの投げられ判定が無いので、相手は→+強攻撃か強攻撃を出してしまいます。

その技の出かかりを無敵技が潰します。投げ頻度が多い人と対戦する時にどうぞ。

このように、接近戦ではめぐみは有効な選択肢が数多く存在します。ワンパターンになってしまわないようにこれらの選択肢を組み合わせて数多くの攻めパターンを構築しておきましょう。

■めぐみの起き攻め■

相手をダウンさせた後はもちろんどんどん攻めて行きたいところです。基本的に起き上がりを攻める時の状況は接近戦と間合いはほびなので、選択肢は接近戦の物に似っますがりませんがずかけられ無敵が付いたものはあまりに投げを合わなりに投がを上すの選択肢からき上がりを攻める時の選択肢になります。覚えておいてさい。

・起き攻めのポイント

相手が受け身を取らなかった後の起き上がりには最後の部分に必殺技等のキャンセル受付時間が出り、相手の起き上がり攻撃が出たないます。それとはがり出たないます。それとはがいますとは起きので、はが出たなってははしかで、はがしたがでない。 撃攻がしたがいるので、床がでないで、接げやガード、バックダッシュ)の割合を取ったら攻めのみを考え、受け身を取ったら攻めのみを考え、 受け身を取らなかった場合は守り の事も考えていく、というのが起 き攻めのセオリーです。

・連打は控えめに

起き上がりに技を重ねる時に、 連打の効く弱攻撃を重ねていく事 が多くなりますが、連打キャンセ ルは攻撃判定が出た瞬間から可能 になります。あまり連打しすぎる とちょっとだけ攻撃が出た時にま た技の始まりからになるので攻撃 判定が出ている時間が実は短くな るのです。連打は控えめに。

■ダッシュ強攻撃からのラッシュ■

・ダッシュ強を使おう

ダッシュ強攻撃はめぐみの技の中でも最大のリーチを誇り、また 単発でのダメージも高めです。そ して、何が素晴らしいかと言うと、 ヒット後はめぐみ側が僅かながら 有利になると言う事なのです。

起き攻めと同じく、基本的に接近 戦での選択肢と同じ物を選んでい く事になるのですが、ダッシュ強 からのラッシュならでは、という 特長を紹介します。

上手く行けば流れるように相手を 血祭りにできますよ。

・ふみ投げが使える!

ダッシュ強→ふみ投げがピッタ リのタイミングで重なります。相 手がガードをしていたばあい、流 れるように吸ってくれるので、積 極的にふみ投げを狙って行けます。



↓ダッシュ強ヒット後。この時めぐみ

・立ち弱が中段になる

ダッシュ強がヒットした時に相 手が立っていた場合は清子を除く 全キャラに立ち弱攻撃が中段技と なります。これのメカニズムにつ いては後で説明しますね。

ダッシュ強はヒットしている時間 が長いのでその間に相手の状態を 確認しましょう。 ・ラッシュがかわされだしたら ここでは代表的なダッシュ強 ラッシュの脱出法に対するめぐみ 側の対応策を紹介します。

まず、バックダッシュで逃げられる場合。これは読んでダッシュ強を叩き込んでラッシュ継続です。

次にふみ投げにいった所を空中 投げされたりジャンプカウンター を食らい出した場合。これはダッシュ強の後に前ダッシュをして ジャンプ攻撃を空振りした相手の 背後から空中投げを決めます。

前ダッシュでの回避はしゃがみ 弱でまず止められます。

ダッシュ投げとダッシュ攻撃の 自動2択は前ダッシュでかわして 背後からダッシュ強か空中ガード で対処します。

対処されだすとさすがに一方的 な展開にはなりませんねえ。ちぇ。



りましょう。

ダッシュ強⇒ふみふみでかわしや	すい無敵技
プランエほうかかかみ (かり) () ()	
あすか ケミカルイン	パクト
かりな バイオインハ	パクト
りゅうこ イナズマサ・	ーブ
とらみ 双阻拳	
たまき ロブ落と	l
しのぶ 番長ダイナマ	イト
※これは自分や相手の入力のタイミングによって	

■めぐみ最凶攻撃! 立ち弱中段完全分析■

実はめぐみの立ち弱攻撃はしゃが みガード不可技になっており、あす か120%中最も見切りにくい中段攻 撃の一つとして恐れられています。 しかし、めぐみ最強の技、立ち弱攻撃 を使いこなすにはその性質や有効な 相手、状況など多くの事を把握して おく必要があるのです。しっかり覚 えてめぐみマスターを目指しましょ う。

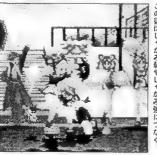
■有効なキャラと状態

まずは右の表を見て下さい。なに できるんですね~。とにかく上記 も考えなくても立ち弱がしゃがみ ガード不可になるのは、とらみ、く み、かりな、きゃしいの4キャラで に光速の2択を仕掛けていきま す。この4キャラは、座高が高い? のでしゃがみガード状態でも空振り することなく立ち弱を当てることが

しゃがみモーションを狙え!

右上表のように4キャラ以外の しゃがみ状態にはヒットしない立ち 弱ですが、しゃがみ予備モーション (下写真参照) になら清子以外の キャラにしゃがみガード不可になる のです。このしゃがみ予備モーショ ンは一瞬なので、そこに攻撃を合わ せるのはかなりの修行を要します。





しゃがみ予備モーションに立ち弱を合わせ

●めぐみの立ち弱攻撃がしゃがみガード不可になるキャラと状況一覧表●

-	キャラ名	しゃがみ(ガード無)	しゃがみガード	しゃがみ予備モーション
ζ	あすか	×	×	0
١	かりな	0	0	0
	くみ	×	0	Ó
2	なな	×	X	0
	めぐみ	×	×	0
-	りゅうこ	×	×	0
4	きゃしい	×	0	0
	きよこ	×	×	×
	たまき	×	×	0
	とらみ	0	0	0
	しのぶ	×	×	0

※しゃがみ(ガード無)とは、レバーが相手方向斜め前に入っている状況を指す

の4キャラにはいつでも立ち弱が しゃがみガード不可なので積極的 しょう。

めぐみの基本です。 相手は嫌がりますけど。



振りしてしまうが...



この通り。狙いましょう。

るのでそれを紹介していきます。

使いこなすためにいくつかコツがあ

1. 受け身後に合わせる

相手の受け身後に合わせて使うの が最も当てやすくベストな使用状況 と言えるでしょう。受け身からしゃ がみガードに移行するときに必ず しゃがみ予備モーションを経由しま す。受け身後は相手の起き上がり攻 撃が出にくいのでさらにナイスです (めぐみ相手に床で受け身はなかな か取ってくれないんですけどね)。

めぐみには叩き付け攻撃が無いの で受け身の後のリバーサルアタック が出にくい事を知っている人は受け 身を取ってくれません。しかし、そ れを克服するために編み出された壁 際の連係があり、それをマスターす ることにより立ち弱中段の有効性が さらに増します。これについては次 のページで詳しくで紹介します。 とにかく、相手が受け身を取った後 は積極的に立ち弱中段を狙っていき ましょう。

2. ダッシュ強攻撃ヒット後

ダッシュ強がヒットした時点で相 手の状態をチェックします。立って いたら立ち弱チャ~ンス!。ダッ シュ強ヒット後はめぐみの方が先に 動けるので立ち弱を合わせていくこ とができます。しかし相手が無敵技 を出したときには負けてしまうので ガードや避けで様子を見ることも忘 れずに。

3. 連打はしないように

技表の所を見てもらえば分かると 思いますが、めぐみの立ち弱は攻撃 判定発生が3フレーム後、攻撃判定 持続が5フレームです。弱攻撃の連 打キャンセルは攻撃判定が発生した 1フレーム後から受け付けるので、 連打すると、攻撃判定の間がかなり 空くことになりますね。5フレーム の持続時間を有効に使うため、相手 の起き上がり等に1発でピシっと重 ねた方が効果的です。読まれ難くな りますしね。

■めぐみ奥義 『壁際ラッシュ』■

叩き付け攻撃を持たないめぐみ に対しては相手はなかなか受け身 を取ってくれなくなります。 受け身を取る=反撃しにくくなる、 なので当然と言えば当然です。 それなら壁で無理矢理受け身を取 らせよう。と編み出されたのがこの連係です。

前のページで説明した立ち弱中段 の原理を理解し、当てるタイミン グを身に付けてからでないと使い こなすのは難しいのですが、それ だけの価値があるラッシュだと思います。

ワンランク上のめぐみ使いを目指 したい方はぜひマスターしてみて ください。

・壁際ラッシュへの移行

これは様々な場所からスタート 可能ですが、例えばしゃがみ弱ス タートの連続技を決めた場合に連 続技のラストを立ち強(1段目) ⇒ダッシュ強攻撃にするのです。 相手が受け身を取らなかったら一 発で壁際にもって行けます。

ダッシュ強の2段目がヒットした 時点で相手が壁に触れている状態 の場合は、ラッシュに移行します。 壁までの距離が遠い時にヒットさせたダッシュ強攻撃は相手が床で受け身を取らなかったら一発で壁際までバウンドしていきまするのもいを嫌って相手が受け身はしっかりとが少った時に立ち弱とでの2択がしっかりと間に立ちないますので覚えておきましょう。です。~。



・ 「味で受け身を しっかり中段になっ強の後に、も ←追いかけて立ち

■ Let's 壁ラッシュ■

・壁ラッシュの流れ

ダッシュ強で壁に相手が付いた ら、なるべく低い位置で立ち弱→ 立ち中→立ち強(1 段目)→ジャ ンプ→どろっぷきっく(2HIT) → 立ち弱→立ち中→立ち強→強ボン ボンあっぱーという流れになりま

▲ラッシュの途中で受け身を取

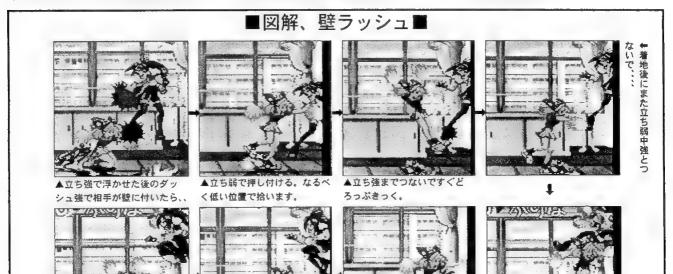
られても、、、

す。これはどこで受け身を取られてもめぐみの方が有利になっているので相手が受け身を取る瞬間を見極めて立ち弱としゃがみ弱での2択をかけていくのです。

ちなみに最後のボンボンあっぱー部分は受け身がとれません。

ダッシュ強で相手が壁に付いた ら壁ラッシュ開始です。

とにかくダメージを重視というよりもしつこく壁際で攻撃を当てる事によって相手に壁受け身を取らせる事が目的、というくらいに思っておきましょう。



▲めぐみが先に動けるようにこ

のラッシュは組んであるので、

▲落ちてくるとこ

これが狙いです。

締め。

■めぐみと守備■

あすか120%のガードキャンセル (GC)

基本的な事の再確認ですが、あすか120%では各種必殺技、ダッシュ、バックダッシュ、避け、ジャンプ等様々な行動でガードキャンセル(以下GC)ができます。それぞれに意味があるのでGCはコレ、と決めてしまわずに色々状況に応じて使いこなしましょう。

・必殺技でGC

これは最も一般的な選択。相手の攻撃を直接返します。

めぐみはのガードキャンセルに適 した技は無敵時間が長く、判定も 強いボンボンあっぱー、無敵時間 がとてつも無く長いけりけりダン スがいいでしょう。とはいったも のの、ボンボンあっぱーは間合い が広いとカス当たりして危ないで すし、けりけりダンスも光ったの を見て避けられたりするので注意 して下さい。弱けりけりぱんちは 無敵は長いのですが、GCに使う と最後の1撃が当たらずに反撃さ れることが結構ありますのであま り使わない方が無難です。また、 相手がめり込むような感じでスキ の大きい技を出してきた場合は GCふみ投げも有効になります。 これは狙っていきましょう。

・避け、バックダッシュでGC これは安定して相手から逃げた い時の選択肢です。突進力のある 技はGC移動避け(ガード中→+ ○)で、そうでない技はバック ダッシュで逃げましょう。 避けた後は相手との間合いや状況 に応じてダッシュ強で相手のスキ を付いたり、投げを狙ったりして いきます。

・ダッシュ強攻撃で GC

この時のダッシュ強は方向キーしゃがみガード方向+R1+○という入力を使います。相手のしゃがみ攻撃に一瞬でGCができます。中段攻撃には無敵時間がないのですが、発生が早く、出りに相殺判定もあるのであまりりに相殺判定もあるのであまりりに相殺判定もあるのであまりですから、まさに形勢逆なれません。ダッシュ強がヒッ勢です。私はこれを良く狙います。

・ジャンプでGC

この時はガード中に ● ●でジャンプします。相手のジャンプ攻撃や、浮いている攻撃(しのぶの番長トルネードなど)をジャンプでGC して空中投げを狙います。あすか、かりな、しのぶ、とらみ、はジャンプ通常技からカウンター

にキャンセルがかかるので読まれると返される事があります。

・ダッシュでGC

前方ダッシュにはわずかではありますが無敵時間があり、それを利用して相手の懐に潜り込みます。相手の多段技をGC するのにはあまり向きません。懐に潜り込んだらダッシュからしゃがみ弱やダッシュ投げを狙っていきましょう。

・めぐみと相殺

結論からいうと、めぐみは相殺 合戦にあまり向いていないキャラ です。相殺時は妙な反動がかかる のでボンボンあっぱ~も空振りし やすくなります。相殺が起こった 後はバックダッシュ、ジャンプ、 避け等のディフェンシブな選択肢 をメインにしまう。相手の空 振りを誘うのです。

攻めたい時は間合い等に応じて 投げ、しゃがみ弱、ふみ投げ、ボ ンボンあっぱ〜(近い時)、ダッ シュ強(遠い時)、あたりをメイン にしましょう。

■めぐみちょっといい話そにょ2 『ダッシュ強攻撃超分析』■

・ふみ投げが決まる理由

今回はダッシュ強攻撃の細かい 部分を分析してみます。

・どのくらい有利なのか 技表を用いればこれは理論値が 出せます。ダッシュ強 2 段目が ヒットしてからめぐみは 18 フ レームの硬直、相手は 22 フレー ムの硬直なので、差し引き 4 フ レームめぐみ有利と言うことにな ります。これは発生が 2 フレーム 後のしったがみ弱が連続技として成 り立つことも証明していますね。 俗に言う永久コンボってやつです。 これは相手の食らいポーズとふ み投げ成立までの時間に関係があ ります。食らいポーズは終了した。 後に2フレームの投げられ無敵が 付いてます。ふみふみのっかりは 投げるまでに必要な高さになるま でに理論上、弱は6フレーム、強 は4フレームかかります。ダッ は4フレームなので、計算すると 弱ふみ投げだと相手の投げられ無

敵が切れたと同時に投げがベスト

のタイミングで重なる事になりま

すね。実際の入力ではそこまで正確には行かないのですが、理論上はこういう結果になる訳です。ポイポイ投げれる訳です。

・特殊ダッシュが無い

めぐみのダッシュ攻撃には特殊 ダッシュが無いのでGCから出し ても常に攻撃は4フレーム後、相 殺は3フレーム後に出てくれま す。おかげさまで無敵時間も無い のにGCに役立ってくれたりする 訳ですね。有り置い事です。 ですっ~。

■めぐみの空中戦再考■

この本の初版が出るあたりまではあまり重要視していなかった空中戦ですが、本を出してからも対戦をこなし て行く内、空中戦の重要性に今さらながらに気がつきました。

ここではめぐみの空中戦と、相手の空中戦をどう捌くか、このへんにスポットを当ててみようかと思います。 前までのページと内容的に重複もありますが、一つの項目としてまとめて見ます。

・どうよ?空中戦

ハッキリ言ってそれほど高性能 な訳ではありません。遠距離では ふらふらと跳びながらボンボンア タックを弱、強で撃ち分けて相手 が空中から接近してくるのを防い だりします。まあ嫌がらせに近い ですね。めぐみは接近したい訳で すので、しばらくやってればこっ ちから近付きたくもなりますから。

・めぐみど~むミレニアム 最近(2000年初夏現在)一部 のマニアの間で大流行のたまき ドーム。横浜に在住のあすかプレ イヤーの環の動きなのですが、め ぐみも似たような事が出来ます。 相手が地上にいる時にジャンプの 登りで⇒+強○(これは空中投げ も兼ねる)とやって、すぐに↓+ ○を連打。降りる時に尻が出ます。 登りのジャンプで相手を飛び越え、

下りでは逆方向から尻が来ます。 相手は慣れて無いとちょっと苦労 するかも知れませんね。尻が相殺 されても相殺キャンセルで色々出 来ますよ。まあ、こうしてへばり つきながら使うだけでなく、ダッ シュジャンプ空中投げが失敗した らフォローとして毎回尻を出して 行って良いと思います。判定強い ですし。

ただ、空中投げが強力なキャラ (りゅうこ、めぐみ) には使わない 方が無難です。



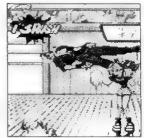
登り空中投げも兼ねる。



▲そして下りに裏から尻。ヒット ▲これがめぐみど〜むミレ すれば投げ後と同じ追い討ちが! ムだっ! (やや勢いのみ)

・空中投げの回避

自分が先に跳んだ時、空中投げ を良く食らう様であれば空中投げ を読んで空中カウンター、と行き たい所ですが、空中カウンターの 発生が遅いので、投げは回避出来 てもその際に出るジャンプ強攻撃 をくらったりしてトホホです。空 中投げを良く食らうというのなら、 先に跳ぶのは控えめにしましょう。 GC空中投げならジャンプ攻撃 キャンセルボンボンアタックでな んとかなるんですけどねえ。



・空中で相殺が起こったら?

.

基本的に相殺キャンセル空中 ガードを狙います。または発生の 早いどろっぷきっく。相手が出し きりの必殺技系だった場合は相殺 キャンセルジャンプカウンターで も良いでしょう。低空でヒットさ せればその後ダッシュで追いかけ て追加ダメージが取れます。出る のが遅いので出ずに着地する事も しばしばですが、無敵時間を持ち ながら安全に着地出来るのでまあ 良しとしましょう。

尻やどろっぷきっくは相殺が起こ りやすいので覚えておいて下さい。

・相手の空中戦を捌く

結局の所、めぐみが先に跳んで もあまり良い事が無いので、先に 跳ぶとすると、ボンボンアタック

バラ播きモードの時と中間距離か らダッシュジャンプしてどろっぷ きっくを狙う時くらいでしょうか。 普段は相手のジャンプに対して対 応して行く形が良いでしょう。

で、具体的な対応ですが、

- 1) ジャンプを読んでダッ シュジャンプ空中投げ。
- 2) 相手の空中攻撃をガード しGCカウンターかFボ ンボンアタック。
- 3) 地上でジャンプ攻撃を ガードして空中投げ or ふみ投げ。
- 4) 地上でジャンプ攻撃を ガードして前ダッシュ から立ち弱としゃがみ 弱で2択(清子除く)。

このあたりが有効だと思います。 1) が決まれば一番良いです。相 手のジャンプの気配を読みます。 外れたら尻でもフォローを忘れず に。2)は空中カウンターの強い キャラに。空中投げを読まれ出し 場合などに。3) はある程度高い 位置なら空中投げ、低い位置なら 着地される事も考えてふみ投げ。 4) は相手の着地モーションに合 わせて行きます。無敵技には負け



▲ジャンプ攻撃にダッシュで ガードキャンセル。

▲そこから2択。立ち騙も中段 に、投げもいいですね。

■めぐみちょっといい話特別版■

これまでページのちょっとした隙間で紹介してきためぐみちょっといい話。たった2回ですけど。 ここではその特別版として今まで紹介できなかっためぐみのいい話を紹介して行きます。下らないのもあります が、覚えておけば戦力微増間違い無しですよ。この微増が大きいんですよ、きっと。

強い人とやると細かい事で大きな差ができるものです。

■ガード不可どろっぷきっくとふみふみのっかり■

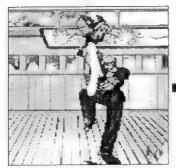
どろっぷきっくとふみふみのっかりは『初段をガードさせた後、ガード中に次の攻撃を初段と逆の方向から当てる』事によってガード不可になるのです。説明では分かりにくいと思いますが、実戦ではふみふみのっかりの1段目を相手の真上付近でガードさせたときやどろっぷきっくをダッシュしながら相手の真上で出した場合等に起こります。

どろっぷきっくの場合、2段目がガード不可にならなくても、相手の後ろに回ることができれば、相手のガード中に出した攻撃が全てガード不可になります。ガードキャンセルされたら返されますけどね。

相手の起き上がりや壁受け身を取った後は狙いやすくなるのでちょっ と意識して使ってみましょう。



ガード不可になる。 ◆こんな感じでガードさせた



▲こんな感じでどろっぷきっく。



▲裏に回ることが出来たなら。



▲出の早い攻撃はガード不可になる。

B あっぱーと壁受け身

.

ボンボンあっぱーとけりけりダンスの最後の部分は相手を巻き込みながらヒットするので相手に絶対壁受け身を取られません。壁際でも安心して使いましょう。

・ラッシュ中の立ち中攻撃

めぐみの立ち中攻撃は前進しながら攻撃するので、連続技の最大に間合いが離れないという特きであります。ぜひ組み込んで行きをからしゃがみ強、といった立ちかしゃがみ強、立ち中攻撃を△ボタンで出して、立ちやするで出して、ボンボっぱーが出やすくなってしまいます。

連続技中の立ち中攻撃は⇒ + ×で 出すようにしましょう。こうすれ ばボンボンあっぱー出ませんよ。

・避けと投げ抜け

これは何度か説明しているので すが、もう一度くわしく説明しま す。

避けをした場合に投げ抜けを入れ ておくのはあすか120%でのセオ リーですが、あまり連打し過ぎる と相手が投げ間合いにいない場合 に勝手に⇒+強攻撃が出てしまい ます。

めぐみの避けのキャンセル不可時間は24フレーム。この間に何回ボタンが押せるか一度調べておきましょう。

私は3回目で→+強攻撃が出るので、避けのキャンセル不可部分で2回ボタンが押せると言うことですね。

避けた時には必ず2回投げ抜けを 入れてから次の行動(そのまま投 げるか、各種必殺技か)に行くよ うなクセをつけておけばより安全 で確実な行動がとれるようになり ます。ちなみに、投げ抜けはボタ ンを離した時にもできるので、2 回ボタンを押せれば4回コマンド を入れた事になるわけですね。

・迷彩効果

めぐみで対戦する時はなるべく 2P側で 2Pカラーを取りましょ う。

あすかスペシャルでは対戦ステージとして 2P 側のステージが必ずセレクトされます。

2P めぐみは青色で、背景の応援団 の色も青がメインなのでめぐみの 行動がみにくくなる、というわけですね。

どんな些細なことでも勝率 UP につながるのなら利用しましょう。

・ダッシュ強の後の状態

ダッシュ強の硬直が切れた後、 めぐみはしゃがみ状態で復帰しま す。ですから、ダッシュ強から しゃがみ弱につなぐ時はダッシュ 強の後は下を押しっぱなしにして おいた方がつなぎやすくなります。 立ち弱は硬直が切れたと同時に入 力しないと立ち上がり予備モー ションを経由してしまうので、発 生が遅く(2フレーム遅くなる) なってしまいます。まあ、完全に 硬直が切れるのに合わせるのは難 しいので、ダッシュ強の後の立ち 弱は2フレーム遅いと思ってた方 が良いでしょう。ジャンプも同じ で、ダッシュ強の後、上を押しっ

ぱなしだと、しゃがみ→ジャンプ 予備モーション→ジャンプ、となります。ここではコマンドジャンプ(↑↑↑)を使えばジャンプ予備モーションを経由せずに少しは早くジャンプすることが出来ます。 ダッシュ強の後どろっぷきっくを重ねたい時などにどうぞ。

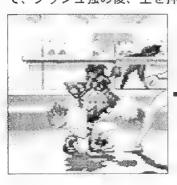
・めぐみ・サブマリン

相手を画面端に追い詰めた時、 こちらが先に動ける状況(起き上 がりやダッシュ強ヒット後、壁受 け身された後等)になったら、前 ダッシュしてみましょう。相手の 身体に重なるので、攻撃判定が前 の方に出る技はほとんど空振りし

ます。そこを反撃しようというテ クニックです。ボンボンアッパー や番長ダイナマイトは根元から判 定が出るのでかわせません。また、 相手はコマンドが逆になるので前 ダッシュしようとしたらバック ダッシュ(これも逆にでるので結 局画面端からは逃げられますが) が出ます。また、出した技が←→ の絡むコマンドだった場合、左右 逆になるので、奈々だと裂襲波を 出そうとして風月扇を出したりし てくれます。密着なので投げは食 らってしまいますので(清子以 外)、投げがイマイチなキャラに対 して使ってみると面白いと思いま すよ。



清子に対して有効です。 のがめぐみサブマリン。特に久美やのがめぐみサブマリン。特に久美や





予備モーション(写真右)を経由す が押されていないと立ち攻撃は立ち ので、硬直が切れたと同時にボタン ・

・弱けりぱんの性能

技表などで3発目が空振りしや すいと書いた弱のけりぱん。実際 に、密着であってもしゃがんでい る相手には確実に3発目が空振り します。密着で立ち状態であれば 3 発ヒットしてくれる事が多いの ですが、『とらみ、くみ、キャシ イ、しのぶ』にはどこで当てても 確実に3発目が空振りします。結 局の所、相手の密着時の中段攻撃 か、相手の体力がわずかしか無い 時のGCや起き上がりに使うに止 めておいた方が良さそうです。無 敵も長いし、もちょっと伸びてく れたら良い技だったんですけどね え。

逆襲のダンス

画面端であすか、なな限定ですが、ほぼ密着状態で立ち強→けりけりダンスとやると、一段目が逆ガードになり、しかも2段目がガード不能になります。ちょっと見た目にも面白いのでやってみて

下さいね。画面端でしゃがみ弱→ 立ち強→けりけりダンスとやると 上手く決まります。

・ガード不能ふみふみ活用法 左のページで解説したガード不 能ふみふみですが、これを意図 に狙っていける場面があります。 地上で弱攻撃から連続技をつなく 時に、最後を立ち強にして、それ にキャンセルをかけてふみふみを 出します。相手が何もしない場合 2段目からガード不能になる場所 でしっかり当てる事が出来ます。 この時ふみふみは跳んですぐに打

SHUTST.

→初段がこんな感じで当たれば逆ガーギ初段がこんな感じで当たれば逆ガー

撃部分を出し、ぐいっと前に入れ ながら軌道修正して下さい。ふみ ふみを低空でヒットさせればでっ かい追い討ちも入れられますよ。

・体力差がついたら

体力の半分以上の差が出来でしまった場合でもあきらめるキャラのもあた。重さが標準のキャ追いあれば投げからの12 ヒット追いで気絶に持っているのです。清子は気絶耐久値があるでがなりの体力をを耐ります。 なのでざこかで気絶にからのががです。 なのでどこかに気絶いるのでがありますができます。 なのでどこから気絶になりますががいる。 なのでどこから気絶にないます。 を発わればできます。

他にも、画面端の超必殺技がらみ気絶コンボ(連続技参照の事)をつかえば、重量キャラ以外は確実に気絶から気絶とれますよ。 あくまでも体力差がでかすぎる時だけですけどね。

■連続技基本編■

強ポンポンあっぱー (ダメージ重視)

弱攻擊→中攻擊→強攻擊

ダッシュ強攻撃 (位置取り重視) 基本も良いところですね。

弱攻撃は立ちでもしゃがみでも良いのですが、中攻撃は前進する 立ち中攻撃を使いましょう。

ダメージが欲しい時はボンボンあっぱーに、ダッシュ強からの ラッシュや壁際でのラッシュにもって行きたい時にはダッシュ強 につなぎます。

投げ→立ち中攻撃→立ち強攻撃 (2 ヒット) →ダッシュ→立ち弱→立ち中→立ち強→強ポンポンあっぱー (気絶重視) →立ち強→強ポンポンあっぱ (ダメージ重視)

気絶値重視型:ダメージ45 (期待値 48.125) 気絶値 13 (期待値 13.25) ダメージ重視型:ダメージ 48 (期待値 51.5) 気絶値 11 (期待値 11.25)

これが投げからの追い討ちの基本型になります。投げは地上、空中、ふみ投げ、どれからでも OK です。

上のが気絶値重視、下のがダメージ重視型です。あんまり変わりませんけど。

中、重量キャラには全員入りますが、軽量キャラには入りません。

軽量キャラには投げの後、立ち中⇒立ち強(1段目)⇒強ボンボンあっぱーが一番安定します。

気絶重視の物は体力差がある時に決めたら一気に気絶が狙えます。

また、ダッシュ投げをした場合はダッシュのベクトルが残って追い討ちしにくくなります。気をつけましょう。

基本的なのというここんなもの位しかないんですね、実は。

次はより効率の良い投げからの追い討ちを相手キャラ別で紹介します。

■キャラ別投げからの追い討ち編■

■あすか編■

投げ⇒立ち強攻撃(2 ヒット)⇒立ち強攻撃(1 段目)⇒ダッシュ弱⇒立ち弱⇒立ち中⇒立ち強⇒強ボンボンあっぱー ⇒立ち強⇒強ボンボンあっぱー

気絶重視型:ダメージ48 (期待値51.125)

気絶値 13 (期待値13.375)

ダメージ重視型:ダメージ51 (期待値54.625)

気絶値 9 (期待値 9.375)

あすかにはこれが入ります。りゅうこにも入れることが出来ますが、下で紹介してある物の方が少しだけ減ります。 立ち強の後のダッシュ弱はヒットさせません。移動するために出します。後の連続技に出てくるダッシュ弱も全部移動の為の物 です。ダッシュから後ろに投げた場合は軽量キャラを除いた全てのキャラに入れることが出来ます。

■りゅうこ編■

投げ→立ち強攻撃(2 ヒット)→立ち強攻撃(2 ヒット)→ダッシュ→立ち弱→立ち中→立ち強→強ボンボンあっぱー →立ち強→強ボンボンあっぱー

気絶重視型:ダメージ49 (期待値52.375)

気絶値 14 (期待値14.375)

ダメージ重視型:ダメージ51 (期待値54.75)

気絶値 12 (期待値12.375)

りゅうこにはこれが入ります。

2回目の立ち強はなるべく低い位置で当てるのがコツです。

ダッシュ裏投げやめくり尻から入ればとらみ、きゃしいにも同じものが入ります。

■なな、めぐみ、しのぶ編1 ■

投げ→立ち中→立ち強(1段目)→ダッシュ弱→立ち弱→立ち中→立ち強(1段目)→強ポンポンあっぱー

→立ち強→強ボンボンあっぱー

気絶重視型:ダメージ40 (期待値43)

気絶値 11 (期待値43)

ダメージ重視型:ダメージ53 (期待値56)

気絶値 9 (期待値 9.625)

軽量キャラに入れる基本型よりほんの少しダメージが上がります。

立ち強の後のダッシュ弱を当てないのはあすか■と同じです。このときのダッシュ弱はダッシュ強に化けてしまいやすいので、

立ち強の後は弱ボタンを一生糧命連打してください。

■なな、めぐみ、しのぶ編2

投げ→ [立ち強攻撃 (1 ヒット) →ダッシュ)] × 1 ~ 6 ⇒強ボンボンあっぱー

気絶重視型:ダメージ53 (期待値57.25)

ダメージ重視型:ダメージ55 (期待値58.25)

(立ち強6回) 気絶値 13 (期待値13.375)

| (立ち強3回) 気絶値 10 (期待値10.5)

軽量キャラには投げの後立ち強を入れても1ヒットしか当たりません。

当てた後にほんの少しだけダッシュするようにして立ち強を当てていくと6回まで当てられます。ダッシュし過ぎると立ち強が 2 ヒットして入らなくなります。 忍には立ち強を 2 回当てるまでダッシュしないほうが入れやすくなります。

■りゅうこ、とらみ、きゃしい編■

投げ→立ち中攻撃→立ち強攻撃(2 ヒット)→立ち強攻撃(1 段目)→ダッシュ弱→立ち弱→立ち中→立ち強→強ポンポンあっぱー →強ポンポンあっぱー

気絶重視型:ダメージ 45(期待値 48.5)

.

気絶値 14 (期待値14.25)

ダメージ重視型:ダメージ 48 (期待値 51.5)

気絶値 11 (期待値 11.25)

重量キャラにはこれが入ります。13 ヒットするので、差が開いた時の気絶狙いに。

難しそうに見えますが、慣れてしまえばさほどではありません。このダッシュ弱を利用するコンポはダッシュ弱の前の立ち強を あまり低い位置で当てないことがコツです。

低い位置で当ててしまうとその後のダッシュ弱がヒットしてしまいます。気をつけましょう。

■超必殺技を組み込む■

めぐみの超必殺技、『めぐみけりけりダンス』はダメージなど高そうに見えますが、実はヒット数が多いだけで連続技に組み込ん でもダメージは投げからの追い討ちコンボに劣ります。しかし、ヒット数が多いので、しゃがみ弱などを可能な限りたたき込ん で、立ち中⇒しゃがみ強(一段目)⇒けりけりダンス、とすることにより気絶狙いの連続技が組み立てられます。

また、しゃがみ状態にヒットさせると、キャラによってはダメージのの部分があまりヒットせず、高ダメージを与えることが出 来るようになります。

ここではそれらの性質を考慮した有効な連続技を紹介したいとおもいます。

■気絶値をおもいっきり稼ぐコンボ■

J強→ダッシュ→しゃがみ弱×3~5→立ち中→しゃがみ強(1段目)→けりけりダンス

ダメージ39 (期待値29.625)

気絶値 18 (期待値 18.25)

相手が画面端を背にした状態で気絶した時に狙います。画面端以外ではしゃがみ弱を3発にします。

これは相手との体力差があれば気絶値22以下のキャラなら気絶から気絶も狙えます。

めぐみで壁際ラッシュをすると結構画面端で気絶というシチュエーションはあるものです。

■しゃがみに当ててダメージを増やそう■

(しゃがみ状態の相手に対して) 立ち弱⇔しゃがみ強(1段目)→けりけりダンス

これは壁際ラッシュ時や、立ち弱が中段になるキャラに対して使います。けりけりダンスはしゃがんでいる相手にはダメージが 増加します(キャラにもよりますが。清子のしゃがみにヒットさせると途中からガードされるので、清子には使えません。 ダメージが増加するキャラについては下に補正込みのダメージをまとめましたので参考にしてください。

■しゃがみにけりけりダンスを当てた時のダメージの違い■

7+0+0+0+0+25+25+25+0+25+10+10+10+10=47 (コンボ補正込み)

あすか : 2、5、9 ヒット目が当たらない(65)

りゅうこ:6、10 ヒット目が当たらない(40)

とらみ :全段ヒット(47)

めぐみ :全段ヒット(47)

: 2、5、9 ヒット目が当たらない(65) くみ

たまき : 2、4、5、9 ヒット目が当たらない (73)

かりな :2 ヒット目が当たらない (55)

: 2、5、9、14 ヒット目が当たらない(64) なな

きゃしい:全段ヒット(47)

しのぶ : 2、4、5、9 ヒット目が当たらない(73)

■状況限定連続技など■

ちょっと難易度が高かったり、ある程度使い道が限られてくる連続技をまとめ見ました。これらの連続技は使えなくてもそれほど影響は無いのですが、覚えておいて損はありません。

■めぐみモーニングコール■

(相手が 1 or 2 ヒットでダウンしているところに)

1:→+強(2ヒット)→強ポンポンあっぱー

2:→+しゃがみ強(1ヒット)→強ポンポンあっぱー

趣味の連続技とか言いながらもまず最初はそこそこに使えるものから。

これはしゃがみ強をヒットさせた後など、2 ヒット以内で相手が受け身を取り損ねた時に狙う連続技です。

あすか、とらみには 1、2 両方。くみ、きよこ、きゃしいには 1 のみ。りゅうこ、めぐみ、たまき、かりな、なな、しのぶには 2 のみが入ります。覚えておくと良いことがあるかも知れません。おきるですぅ。

■だぶるボンボンあっぱー■

弱ポンポンあっぱー⇒強ポンポンあっぱー

軽量キャラには入りません。

これは弱ポンポンあっぱーが近距離で3ヒットしたときにできる連続技です。

ダッシュ強の後や起き上がりに相手の行動に引っ掛ける感じで狙ってみましょう。

闘い方によっては結構狙っていく場面が多いかもしれませんね。

■だぶるボンボンあっぱー改■

弱ボンボンあっぱー→立ち強(2段目のみ)→ダッシュ→立ち強(1段目)→ ダッシュ弱→立ち弱→立ち中→立ち型→強ボンボンあっぱー

重量キャラ限定の連続技です。

最初の立ち強を2段目のみ当てていくのがコツです。

この連続技の気絶値はなんと 15 もあります。接近戦で狙っていく価値は十分にありますね。 ダメージ重視にしたい場合は 2 発目の立ち強すぐ強ボンボンあっぱーに変えます。

密着から相殺や投げを読んでのボンボンあっぱーの後に。



はこのへんで当てます。ホンボンあっぱーの後の立

■めぐみえありある■

(このコーナーで紹介されている連続技中の立ち強(1段目)をジャンプでキャンセルして) ジャンプ弱→ジャンプ強(or → + 強 or どろっぷきっく or 尻)

連続技の強ポンポンあっぱーのかわりにエリアルレイブを入れる物ですね。

めぐみはジャンプ攻撃にあまり良いキャンセルがかからないのであまり段数は駆げません。

これを入れたらすぐ画面端に持っていける利点はありますね。好みでボンボンあっぱーと使い分けて下さい。

■壁へ、、、■

(このコーナーで紹介されている連続技中の立ち強(1段目)をジャンプでキャンセルして) どろっぷきっく→ダッシュ強

これは一気に壁際に持っていく時に使います。壁際のラッシュが得意な方は場合によってはこっちの連続技にするのも良いで しょう。あまりヒット数を上げてしまうとダッシュ強が入らないので注意して下さい。

ダッシュ強の前に7ヒットくらいが目安です。

投げからの追い討ちでもこっちにチェンジできます。どろっぷきっくを挟んでいるあたりがちょっとマニアックですね。

■ふみふみボンボンあっぱー■

ふみふみのっかり(打撃部分) or ジャンプカウンター→ダッシュ→立ち弱→立ち中→立ち強→強ポンポンあっぱー
→ダッシュ強

これはふみふみっかりやジャンプカウンターがが低空でヒットしたときに使います。ふみふみの場合、相手がしゃがみガードしていて、しゃがみ時にヒットしたらたいてい拾えますね。立ち弱中強の部分は立ち強→ボンボンあっぱーにした方が実戦的でしょう。距離が空いていて立ち強が間に合いそうにない時はダッシュ強で拾います。

■趣味の連続技編■

ちょっと難易度の割には役に立たない、というような連続技を紹介します。 時々練習して遊んでみて下さい。永久コンポなんかは実戦的と言えば実戦的なんですけどね。

■だぶるふみふみのっかり■

ふみふみのっかり→ダッシュ→立ち強攻撃(1段目) →ダッシュ弱→立ち強→ふみふみのっかり

ふみふみのっかりがしゃがみ状態でヒットした場合か。相手気絶時に狙っていきます。 気絶時に入れる時にはぐるっと回りこんで打撃部分を低い位置で当てるようにしましょう。



てていけばうまくいきます。
◆相手気絶時にこの辺から当

■尻ふみふみボンボンあっぱー■

尻 (ジャンプ ↓ + 強) →立ち強 (1 段目) →ふみふみのっかり→ダッシュ→立ち強 (1 段目) →強ポンポンあっぱー

重量キャラにしか入りません。

これも気絶時に入れていくのがメインになりますが、ふみふみのあとダッシュして立ち強で拾うのが非常に難易度高めです。 尻、ふみふみ、ボンボンあっぱーとつながるなかなかナイスなコンボなんですけどね~。

■壁際で立ち中からどろっぷ■

壁際で:しゃがみ弱→立ち中→どろっぷきっく→しゃがみ弱→立ち中→(→+強)→ダッシュ強

かなり難しいですが、壁際では立ち中からどろっぷきっくがつながります。ジャンプ中のあとのジャンプキャンセルを高速で、 しかも相手方向斜め上に入れてどろっぷきっくを出す必要があります。 見た目はカッコいいんですが、かなり指がつかれる連続技です。

■ウワサのアレ■

色々⇒ダッシュ強攻撃⇒しゃがみ弱

ウワサのアレです。

ダッシュ強が当たったあとは理論上4フレームめぐみ有利なので、発生が3フレームのしゃがみ弱攻撃がヒットするのです。

たった2フレームの間しか有余が無いので確実に決めていくことはむずかしいのですが、気合い入った時は相手が気絶するまで入り続けることもあります。極めれば最強です。 人間って凄いですよね。



▲哀れ。何もできずに昇天する きゃしいさん。

■めぐみX■

立ち弱⇒ジャンプ強⇒フライングボンボンアタック

立っている相手に立ち弱の後ジャンプキャンセルしてすぐジャンプ強⇒弱フライングぼんぼんあたっく、とつなぎます。 これは中段から入れる事ができ、実はダメージが高く効果的な連続技、、なはずありませんね。 穴埋めのためのオマケ連続技です。色々な連続技を考える時に、『こんなのも入るのか』という事を知っているとまた考えつく 連続技のバリエーションも増えると言うわけです。ちょっと苦しい言い訳でしたね。

■応援部最終奥義■

投げ or 空中投げ or ふみ投げ→立ち強→めぐみ・けりけりダンス

かりな、きゃしいに入りやすく、あすか、きよこ、しのぶには入り難くいです。その他のキャラには入りません。 立ち強を当てるのと、その後のキャンセルはちょっと遅らせるのがコツです。

このコンボはダメージが 55、気絶値が 12 (補正込み)で、ダメージだけならめぐみ投げからの追い討ち中では最大のダメージを誇ります。確実に決めて行くのが難しいんですけどね。ちなみにダッシュ投げからは入りません。

VS あすか●

・実は似たもの同士?

あすかはめぐみと同じく慣に潜 り込んでの投げ、しゃがみ攻撃か らの気絶狙い、といった闘い方を メインとします。

しかし、それだけでなく、各種必 殺技をからめた間接攻撃も織りま ぜていけるのがあすかの強みです。 超フェノメノンクラッシュによる 爆発的な攻撃力を持つのもめぐみ とは異なる点ですね。

とにかく VS あすか戦で気をつけ ていきたい攻撃の数々を見てみま しょう。

・弱フェノメノンクラッシュ あすかの特殊な飛び道具、弱 フェノメノンクラッシュですが、 中間距離でばらまかれるとちょっ と嫌な感じですね。

弱フェノメノンを良く撃つあすか と闘う時はダッシュして近付いた りして相手の弱フェノメノン を誘っえば GC ダッシュ強で懐に 飛び込めます。

・投げに注意

あすかは投げからの追い討ちが めぐみよりも強烈で、しかも投げ られるとあすかゾーン、壁際に御 招待されてしまいます。接近戦で はかなり投げに対する警戒を強め ましょう。あすかの場合、投げと しゃがみ弱の両方に注意しなけれ ばならないので大変なんですけど ね。近距離でお互い避けた時など は確実に投げ抜けしましょう。

・壁際のラッシュ

あすかの得意技、壁際ラッシュ です。簡単に説明すると、しゃが み弱が当たった後はマッハジャブ までつないで気絶→超フェノ。前 + 強が当たった時は、弱フェノ→ 壁で跳ね返ったところを、立ち強 →」強→」カウンターと来ます。 壁受け身を取らせてからの連係な ので起き上がり攻撃が出にくく、 かなり返しづらくなっています。 下段を食らった時の方が悲惨な目 に合うので、ここは7:3~6:4 で下段にヤマを張りましょう。 そして下段 GC には方向キーしゃ がみガード方向 +R1+ ○を使いま す。これだとしゃがみ弱1発目に GC かけられる上に、もし前+強 →弱フェノを食らってもその時点 ですぐ受け身が出ます。受け身と しゃがみ GC ダッシュ強の複合入 力、有効に使いましょう。

超フェノメノンクラッシュ 気絶からの超フェノは避けられ ませんが、近ければ避け⇒ダッ シュ強、遠ければ2回避けてダッ シュ強、とやればタイミングが ピッタリで返せます。 相手に超フェノで安定と思わせな いようにしっかり返しましょう。

相殺したら?

あすかの相殺時に強い技は投げ、 しゃがみ中、ケミカルインパクト という所でしょうか。特に投げの 打ち合いは不利なので、相殺後は 逃げをメインにしましょう。

■ VS かりな

・ちょっぴり楽な相手 かりなには立ち弱が中段攻撃に なるのでガリガリラッシュがかけ られる相手です。相手が嫌になる くらい攻めまくっていきましょう。

・ダッシュ強⇒ふみふみ投げ かりなはダッシュ強からのふみ 投げがバイオインパクトで返しに くい(前に前進するので空振りが 多い)のでガンガンふみ投げを 狙っていきます。

かりなはめぐみのダッシュ強のあ と暴れないとボコボコにされるた め、あまりじっとしていることは 無いと思います。

相手の行動パターン(めぐみの ダッシュ強を食らった後にどうい う風に逃げるか) さえ把握できれ

ばずっとめぐみのペースで試合が 進められます。

・ケロピョンセットアップ かりなの嫌な技、ケロピョン セットアップですが、これはセッ トされた時、しゃがみ弱で相殺出 来そうならなるべく相殺に行きま す。戦いの中で相殺にしにくい場 所(背後とかかりなの後ろとか) になってしまっ場合、こちらから 打撃で攻めていくのは危険(かり なに攻撃をガードさせるとケロ ピョンが飛んでくる) なので、投 げ(ふみ投げ)による投げをメイ ンに狙っていきましょう。

・ケロケロヒートプレス 蛙技の中では硬直が短い上に攻 **鑿判定の出ている時間が長いので** これを盾に攻めてくる戦法がかり なにはあるのですが、めぐみの ダッシュは姿勢が低いのでヒート プレスがくぐれます。相手のヒー トプレスは接近のチャンス!くら いに考えておきましょう。スキは 逃さぬように。

・ゲージに注意

かりな相手に押せるといっても ゲージがたまっている時に攻める のはやめましょう。めぐみは無限 メガヒートが楽に入るキャラなの で、どれだけ押していても死ぬ可 能性が常に付きまとうのです。 ゲージがたまったら取りあえず一 度退いて相手の熱がさめるのを待 ちましょう。

● VS くみ●

・乱女の要塞

くみはめぐみと対照的にリーチが長く、接近戦を得意としないため、そのリーチを利用して相手を近付けさせない戦法を取ってきます。近付きたいめぐみと近寄らせたく無いくみ。対照的な2人の買いは好勝負です。

・くみのしゃがみ弱連打

くみ最強の戦法とも言えるのが このしゃがみ弱連打です。 めぐみの2倍くらいに見えるその リーチであらゆる物を拒絶します。 そんなだから友達出来ないんで しょうけどね。

しゃがみ弱の間合いの外からダ ダッシュ強で突っ込んでも潰され てしまうことが多くなります。厄 介な代物なんですが、ここで狙っ ていきたいのがGC移動避け。こ れで一気に久美の懐に潜り込んで ボンボンあっぱーや投げを狙って 行きます。時々来るボール(中段) には注意してください。

・めぐみ側の攻め

リボンカッターは判定が強く、め ぐみが超必殺技以外の何かを出し ていたらまず負けてしまうので、 リボンカッターを読んだら避けま しょう。避けた後は背後からダッ シュ強で再び密着戦を継続させて いきます。

・避けられたら?

久美の避けは後半部分がキャン セル出来ないので、避け→無敵技 が成立しません。くみの避けを見 たら安心して攻めていきましょう。

・1P のしゃがみ中

くみが1P側だった場合、くみのしゃがみ中は間合いに関係なく相手の攻撃を相殺する恐ろしい性能を持つ技に変化します。こちらのダッシュを相殺されると無防備な背中をさらすことになりますので、1Pくみに対してのダッシュは細心の注意を払って下さい(とくに終盤戦)。

・リボンスライサー

この非常に返しにくい技ですが、 GC避けでかわして相手の背後からダッシュ強が一番楽な返し方です。スワンの部分をGC空中投げというのもカッコいいですよ。

・相殺後の捌き方

なにかと相殺の起こりやすい久 美戦ですが、相殺キャンセルでの リボンカッターが強力なので、相 殺後はジャンプで逃げる事をオス スメします。空中で相殺が起きた ら相殺ガードをメインにします。

VSなな●

最弱?

逆にプレッシャーですよ 奈々最弱~、負けたら切腹ね。 とかなにかとバカにされやすい 奈々。しかし、めぐみは攻めてい かないといけないのでカウンター を狙う奈々に負けてしまう事が結 構あるのです。

あまり人をバカにしてはいけませ んよ?

めぐみも苦手なタイプです_{うって} 言ってますしね。

・中間距離では押される?奈々の基本戦法はとにかくしつこい程の『刻み』です。

立ち中やダッシュ弱を中間距離からちくちくと刺してきます。めぐみが中間距離から懐に飛び込んでいきたいのですが、奈々の牽制に引っ掛かってなかなか近寄れませ

特に立ち中でダッシュ強が潰されてしまうのが痛いですね。

この距離では相手はヒットアンドアウェイですからなかなか捕ぎらないのですが、相手のバックダッシュに合わせて前進してじわじわながらじわ近付いたり、GC ふみけばいからがでいたがらができるようではありていく事を仕掛けているで読んでいれば決めやすいく事を考えましょう。

めぐみ側の攻め

ななは中段攻撃が無く、投げも ダメージが0なので接近戦でめぐ みのラッシュを返すには何か技を 出さないといけないわけです。 そう言った事を逆に利用して接近

戦ではあまり攻めないというのも

手です。ななの攻撃は当たると結 構痛いんですよ。他のキャラとや る時に比べて待ち気味に試合をす すめましょう。

攻める時は下段を中心にします。 奈々の必殺技は下に強いものが無 く、しゃがみ弱を重ねておけば 奈々の技でつぶせないのは舞刀蒼 炎陣くらいの物です。

・終盤は特に

ななは体力差がついた時に気絶を狙える桜花連撃、とてつもない ダメージの舞刀置炎陣があり、一 発逆転の可能性を常に秘めていま す。有利であれば有利である程慎 重に事をすすめていきましょう。

終盤等はしゃがみガード中心で 待って、焦って動いた相手を刈る くらいの気持ちがあっても良いと 思います。

● VS めぐみ●

・同キャラ戦

ちょっと嫌なのがこの同キャラ 戦。キャラ性能が同じなので勝敗 が完全に腕で決まるわけです。負 けるとめぐみ使いとしての資質を 問われる訳です。嫌ですねえ。 めぐみ自身の性能は嫌と言う程分 かっているでしょうから、ここポイ ントで紹介しますね。

・避けは控えめにふみ投げが投げ抜け不可なので

近距離戦でうっかり避けてしまわないように注意しましょう。相手の攻撃を避けたい時はバックダッシュとジャンプをメインにします。

・ダッシュ強を食らった後相手が何をしてくるか読み合いですが、相手がふみ投げを狙う、と読んだ場合、こちらも空中投げで投げ合いにもって行けます。決まると気持ち良いですよ。

また、ダッシュ強を食らったら前 ダッシュで相手のラッシュを回避 してみるのもいいでしょう。

・投げ抜け後は・・・

とっさにふみ投げにいけない場合はやはり通常投げを狙う事になります。投げ抜けが起こった後の間合いはちょっと踏み込むとふみ投げの間合いでもあるので、安易に下段攻撃を狙いに行くと吸われますよ。

・2P カラーを、、、 迷彩ですね。

●VSりゅうこ●

・戦いの概要

めぐみにとって最初から最後まで気が抜けない戦いになります。 ふっと気を抜いた瞬間に投げかカウンターを食らってしまったら 『今までの戦いは何だったのだろう』と思ってしまう程です。 りゅうことの戦いは投げ(空中投げ)とカウンター攻撃を如何にして食らわないようにするか、に集約されます。

・投げ抜けはしっかりと りゅうこの投げはもう言わなく ても分かるように食らったら死に ます。近距離で避けた場合は投げ 抜け入力が絶対になります。

めぐみのしゃがみ弱を避けた時等 はしっかり反応しましょう。投げ 抜けした後はバックダッシュなど で仕切り直します。

また相手の投げ抜けを読んでカウンターを合わせてくるような相手 に注意してください。

・あまりジャンプしないように りゅうこの空中投げは上に間合い が広いのでりゅうこより先にジャ ンプするのは自殺行為です。無闇 に飛ばないようにしましょう。 ・攻撃をガードされたら

ガードされたのを確認したら可能な限り早くバックダッシュか避けを入力します。ぼーっとしてるとGCのカウンターが飛んできますよ。これを食らったらジ、エンドです。ダッシュ強攻撃など、結構スキの大きそうな技でも回避が間に合うので、諦めずに回避を試みましょう。

バックダッシュでカウンターを回避した後はりゅうこの硬直にダッシュ強を当ててラッシュにもって行きます。

とにかくカウンターには注意。

・りゅうこのダッシュ投げ

りゅうこの嫌な戦法にダッシュ 投げがあります。ダッシュには僅かながら無敵があるのでタイミン が合えばめぐみのしゃがみ弱い 間合い外から踏み込んでダッシュ 投げが決められる事もありばい 中間距離ではダッシュ投げにもいる しまりダッシュ投げを狙ってくることもあります。

りゅうこのダッシュには相殺が無いのでしゃがみ中を置くのが結構 効果的です。恐いですけど。

・起き上がりを攻めるりゅうこを倒したらいっきに攻め

たい所なんですが、、、、、。りゅうこには起き上がりダッシュ投げがあるのでしゃがみ弱を重ねているだけでは安全とは言えません。起き投げで投げられないどろっぷきっくをメインに攻めてみましょう。もしどろっぱきとからでもしてカウンターで相殺されたらすぐに相殺後ガード、そこから空中カウンターで反撃します。

・⇒+強攻撃を食らったら? この技は空中で自動空中受け身を とるという性質を持ちます。この 技で浮いたところで暴れていると、 カウンターで食われます。 この技を喰らったら、何もしないで着地というのが一番安定するのですが、ここはひとつ、食らった後にどろっぷきっとでカウンターを相殺⇒ガード⇒空中カウンターというのを狙ってみまげに来られてもどろっぷきっくでダッシュを潰せるという特典付きです。

・相殺が起きたら?

相殺が起こるのはりゅうこのカウンターに対してが多いハズです。 地上で相殺したらジャンプして空中ガードからカウンター。空中で相殺したら相殺キャンセルガードからカウンターが有効です。

●VSきゃしい●

・最強の破壊力

あすか 120% 中最大の破壊力を 持つキャラともっとも貧弱な攻撃 力を持つキャラ。

めぐみにとってはかなりツライ戦 いになります。しつこくしつこく 行きましょう。

・こいつも立ち弱中段系 きゃしいも立ち弱が中段になる キャラのひとりですね。まあこれ くらいないとやってられません

が、、、、。

しかし、立ち弱が中段になるとは 言ったものの、密着状態で使うと トリプルヘッドとショルダーク ラッシュは打撃無敵があるので抜 けて掴まれる可能性もあります。 中段攻撃としてはどろっぷきっく を中心に組み立てましょう。これ なら投げられませんね。

・避けないように きゃしいは投げ抜け不可のコマ ンド投げを多数持つ上に、通常投 げですら投げ抜けしにくいようになっています。よってVSきゃしいでは避けの使用頻度をぐっと下げる必要があるのです。

避けるシチュエーションでは代わ りにバックダッシュした方が良い でしょう。

・トリプル、ショルダー対策 相手のトリプルヘッド、ショル ダークラッシュは無敵技に弱いの で、モーションを見た瞬間に弱ボ ンボンあっぱーかカウンター攻撃 で返せるようになればかなり楽に なります。自分できゃしいを動か してみて、トリプルとショルダー の起こり(出かかり)のモーショ ンを覚えておくのも良いですね。

・しつこくしつこく

中間距離では立ち中ならきゃしいのしゃがみ中に相殺とれるか潰せるので、立ち中→バックダッシュ、や、ダッシュしゃがみ強→バックダッシュなどでチクチク行

く事も必要です。さすがに接近し てばっかりだと死にますから。相 手に嫌な思いをさせてから一気に 攻めるのです。

· J 攻撃からのトリプル

ジャンプカウンターなどで飛び込んできてガードさせてる内にトリプルで掴みに来るような戦法もきゃしいにはあります。きゃしいのジャンプ攻撃には空中投げかバックダッシュで対処しましょう。間合いを離して仕切り直しです。

どろっぷで相殺

重ねにいったどろっぷきっくは キャシイラリアットと良く相殺を 起こします。そう言う時には相殺 キャンセル空中ガードからカウン タ〜(またかい)。だってこれが一 番いいんですもの。

地上での相殺はバックダッシュか ジャンプが基本。相手のゲージあ るときはいてこましが相殺キャン セルでとても強いので注意。

●VSきよこ

これといった特長が無い様に思 えますが、これがなかなか、清子 独特の攻めはかなりの異彩を放っ ており、苦戦を強いられます。

・中々に嫌な相手

・立ち弱中段は考えない

清子はしゃがみ予備モーション が非常に低いので立ち弱はいかな る場合でも中段攻撃になりません。 よって清子に壁際ラッシュを仕掛 けたい場合はどろっぷきっくを使 います。

・スライディング

やはり清子の技の中で最も注意 すべきなのはスライディングで しょう。

中間距離からスライディング、 ヒットしたら各種必殺技、ヒット しなかったらバックダッシュ、と いうのが清子のメインになる(ハズ)なのですが、このスライディング、ガードしてしまうとそのあと GC ダッシュ強で追いかけても清子のバックダッシュに届きません。

中間距離ではどろっぷきっくでスライディングの上から攻めるか、もしくはスライディングを避けてからバックダッシュにダッシュ強を合わせて行きます。

スライディングをガードしなけれ ばダッシュ強が間に合います』 覚えておきましょう。



・清子の避け

.

清子の避けは後半モーションが キャンセルできないので、清子が 避けたら積極的に攻めましょう。

・清子の隠し玉

下に写真載っけて置きますが、これがかなり嫌な攻撃です。無理やりガードポーズを取らされて通常歩行による行動が制限されてしまうのです。可能な限り立ち弱でさっさと相殺していきたいところですがそこを狙ってスライディングが来たりします。気を付けて。



清子が牙を研いで待ってますよされるとかなり嫌な感じですね↓こんな感じでポールをセット

● VS とらみ●

・打撃の女王

とてつもなく長いしゃがみ大攻撃と何でも無い連続技で大量の体力を奪う打撃の女王。ま、空手やってるんですからこれくらい無いといかんのでしょうけどね。

・しゃがみ大に注意

先程も触れましたが、しゃがみ 大のリーチと攻撃力がハンパでは ありません。中間距離では常に しゃがみ強を狙われていると言っ ても過言ではありません。

また、しゃがみ大⇒バックダッシュは、しゃがみ強をガードしてしまうとダッシュ強で捕らえられません。先読み気味に避けてからダッシュ強で反撃しましょう。

地上戦でのたまき

たまきの地上での主戦力、それ

投げは投げぬけ受け付け時間が非

常に短く、狙って投げ抜けするの

は困難です。しかも壁際で受け身

を取り損ねるとめぐみなんぞは一

瞬で気絶してしまう程の(大袈裟)

痛ったい連続技が待っています。 しゃがみ中はといいますと、判定

が強く、しかもめぐみのダッシュ

相殺に上手い具合にかからないよ うな判定を持っています。 めぐみ

の突進が止められてしまうんです

ね。要注意です。

は投げとしゃがみ中です。



→ このくらいがとらみのしゃがすること。どろっぷきっくできすること。どろっぷきっくできること。どろっぷきっくできる。

・とらみの投げ

とらみの投げ、軽量キャラには 痛い追い討ちが来ます。打撃があ んなに強いのに投げからもめぐみ より減らせるのです。近距離では 投げすいわけです。とらみの投 は早めに抜けた後には立ち中や ダッシュ強で反撃が出来ます。着 地したタイミングをしっかりと見 て反撃される』というイメージ を持たせることが大事なのです。

・ 攻められたら?

とらみは立った状態から中段と 下段の2択をを仕掛けることが出来ます。中段も早いのでヤマを 張って返していかなければ行けません。しっかりと読んで、1段目にGCダッシュ強! 形勢逆転を狙いましょう。 間合いが近い時は弱ボンボンあっぱーで切り返すのもいいでしょう。 そこからの良い連続技ありますし。 ・ラッシュ時の注意 めぐみがラッシュをかける時の 注意点をいくつか。

とらみは立ち弱が中段になる キャラだということ。接近戦では 圧倒的に有利です。相手の双龍拳 と投げに注意を払いながらのラッ シュになるんですけどね。

ダッシュ強の後にふみ投げを狙う場合は方向キーを思いっきり前に入れておけば双龍拳がかわせます。かわした後は背後からダッシュ強。相手に『むやみに双龍拳は出せない』と思わせれば立ち弱中段がいっそう生きてきます。

しかし、こちらがダッシュ強からのふみ投げを狙う時に、とらみがダッシュ強を出すと、ダッシュ強を出するのでこれが何もしなかったら投げになり、バックダッシュやふみ投げはダッシュ強の餌食になります。そうジュで裏に回り込むかか、空中ガードして反撃しましょう。

◆VSたまき

・中間距離での読み合い

めぐみはたまきのしゃがみやか 届かない間合いで、避け→ぷきっぱったろっないで、必ずとろって行きます。 最初の接近ですが、たまきのしゃがみからいながみ中をがわしながららいかがらいかがらいかがらいかがらいかがらいかも相手のがみ中のですが、というナイスなっていきががいたいきにいきががいると避けていると避けられたりしますけどね。



わしてそのスキにふみふみをこんなかんじでしゃがみ中を

・たまきの攻撃をガードする たまきには中段攻撃が無いので 地上の打撃は全てしゃがみガード で防げます。覚えておきましょう。 あと、環の特性として、通常技に バックダッシュでキャンセルでき ない、というのがあるので技を ガードしたらGCダッシュ強で常 に形勢逆転が狙って行けます。

・たまきの空中戦

実はコレがかなり嫌らしいです。 跳んだ瞬間にダッシュジャンプし て空中投げ、で跳ばせないか、地 上でジャンプ攻撃をしっかりガー ドしてGCふみ投げ、もしくは ダッシュから立ち弱としゃがみ弱 で2択をかけます。着地には立ち 弱が中段になるんですよ。

最後に、壁際での投げはR1で 受け身を取る事をオススメします。

・迎撃∨

これは初段をガードすると2段目がガード不可になります。1段目にしっかり避けでキャンセルをかけて反撃しましょう。

● VS しのぶ●

· 打擊 ONLY?

しのぶは打撃性能はピカ1の代わりに投げがほとんど役に立たないという両極端な性能を持ちます。 お互いに得意なラッシュをかけた 方が試合を制します。

めぐみは投げが使えるわけですから、しのぶ戦ではそっちを全面に 押し出して闘って行きましょう。

・しのぶのラッシュ

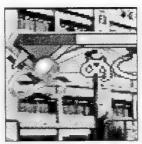
しのぶのラッシュは中段の踵落く は使ったがみ中を使ったがいた。 ししと、プのように見えいので見えますが結構見切りにくいのはなりにくいの強悪がある。 特にでのラッシュはずしないがはましてが見れがいでからでからでからした。 の踵のキーをと良いがはいかがといるのののではある。 ののののののではないがという。 ののののでではないがいた。 ラッシュ強に回れるのが魅力です。

・起き攻め

しのぶは無敵技の性能が良いの で受け身を取られなかった場合の 起き攻めはすこし控えめにしてい く必要があります。幸いにもしの ぶは投げがほとんど使えないので、 相手の起き上がりに避けを狙って いくのが効果的です。

・でも投げに気をつけて

しのぶのゲージが溜まった時は 投げ→ダッシュ→メガトンダイナ マイトが連続技になります。 全段ヒットしないとはいえ、十分 すぎる破壊力なのでしのぶのゲー ジがたまったら投げも警戒しない と痛い目見ます。



し気をつけて。 は気をつけて。 は気をつけて。 は気をつけて。 は気をつけて。

飛び道具は、、、

しのぶの飛び道具はダッシュでくぐれます。相手が撃ってきたら接近のチャンスと思いましょう。 ただし、ダッシュ攻撃を出してしまうと当たってしまうので注意して下さい。

・精神ダメージを

番長トルネード、番長ダイナマイト、メガトンダイナマイトはガード出来ればもちろんダッシュ強等で返して行けますが、ガードキャンセルジャンプからの空中投げも狙えます。これが成功するとなんか嬉しいですし、相手に精神ダメージも与えられます。

しのぶ戦は避けを上手く使いながら接近戦を挑む、これがコツになります。一発逆転のバクチ技を 警戒しながら投げを中心に組み立 てられれば五分五分に戦えるとは 思いますよ。

■最後に■

ちょっと長めのめぐみ攻略、如 何だったでしょうか?

めぐみは攻撃力が高いキャラに は苦戦しますが、投げ抜け不可の ふみ投げや強力な選択攻撃のおか げで相手にワンパターンな強い戦 法にをされたとしてもそれに柔軟 に対応して行く事の出来るいい キャラだと思います。気に入った らとことん使いこなしてあげて下 さい。しかし、めぐみはラッシュ がキツイキャラなので、対戦の勝 率以上に嫌がられちゃうんですよ ね。めぐみのラッシュは確かに強 力なのですが、穴がたくさんある のはめぐみを使えば分ると思いま す。攻撃力もズバ抜けて低いです し。対戦してくれるお友達があま りにもボコボコにされて悲痛な面 持ちであれば『こうすれば返せる んだよ、ホラ』とやさしく教えて あげて下さいね。今でもスペシャ

ルで対戦してくれるなんて、ありがたいお友達である訳ですから、 それくらいの犠牲は払ってでもつなぎ止めて置きましょうね。

さて、ここからは後書きでも。 あすか120%、しかもスペシャル の本で二版目を出す事が出来るな んで嬉しい限りです。第二版とい うことなので、初版を買っていた だいた方でも満足していただける ように、99年冬に初版本を出し てからさらに対戦をして気が付い た事や、こんな事は書かなくて もいいかな?と思ってた細かい事 などを詰め込んで2ページ増やし てみました。追加要素はマニア向 けの解析的な記事が多いのですが、 暇な時に部分的に眺めていただい て、『ああ、こんな事も出来るんだ なあ』と思って下されば幸いです。 相手の行動に対する対処も色々と

書いておきましたので、戦略を立てる上での指針にして下されば嬉しいです。対戦してみると面白い物で、同じキャラを使っても人によってかなりの個性が出るんです。ですから、私の戦法があまり気に入らなかったという方は良いと思った所だけを上手いこと利用して下さいね。

とにかくあすかスペシャルは対 戦です。対戦してくれる友達がい る方はどんどん対戦しましょう。 私自身、九州の宮崎県という地理 的関係からこの本の他の担当者と 対戦する事なんて年に数回ですが、 あすかの対戦を目的とした旅行な んかもするくらいで、毎回楽しま せてもらっていますよ。

こんな素晴らしいゲームを作った方々と対戦してくれる皆様にこの場を借りてお礼申し上げますよ。

(2000年吉日 おかべ)



大久保久美 対戦攻略

地味な女でいいですか? 戦い方も地味だけど、いいですか? ガード固めて逃げ回り、耐えて忍んで貴方を待つの。 だけど屈弱当たったら、魅せます、打撃女の真骨頂。 歌うは大久保久美。曲は『リボン恋唄』。それでは、はりきってどうぞ!

担当:もりや ナレーション:玉置宏(ウソ)

本文中の用語解説

弱中強…攻撃ボタンによる強さ。小中大とは書かない。

立ち〇…地上での立ち攻撃。

前入れ強…地上でレバー前+強ボタン で出す攻撃。ボール。

屈○…地上でのしゃがみ攻撃。

J〇…ジャンプ攻撃。

GC…ガードキャンセル。

リボン…リボンカッター。原則的に強り

ボンしか使わない。 スティック…スティックショット。

スワン…スピニングスワンキック。 スライサー…リボンスライサー。

久美ちゃんってどうよ?

あすか120%スペシャルVer.2(以下 SP2)における久美ちゃんの特徴をズ ラッと挙げてみよう。

1. 攻撃判定の強い技が多い ナイスな判定を持つ通常技が多い。

地味に屈弱とか、屈中とか。

リボンの相殺能力の高さもなかなか。 2、攻撃力が低い

環やキャシィと比べると泣きたいぐら い攻撃力が低い。

コンボの少なさもこの欠点を後押しし ている。

3. 投げを抜けられると反撃確定

個人的には「SP2=投げゲー」だと思うので、この欠点は致命的。

投げるつもりは無くても、投げ抜け入力が投げに化ける事も。投げ間合いにいる事自体が危険。

4. 避けがキャンセル出来ない SP2において非常に重要なムーブ、 それが避け(透かしとも言う)。

だが、久美の避けは他キャラの避け と違って後半部分をキャンセル出来な いので、戻りぎわを狙われる。

以上の特徴により、久美は「地味な打撃キャラ」という事が言える。

判定の強い屈弱からちまちまとコンボ を狙い続ける。これがSP2久美の生き 残る道だ。

基本戦術~初心者殺し~

久美の技の中で一番性能が優れているのは屈弱である。長いリーチ。引っ込んだ食らい判定。後スキの少なさ。連打可。連続技にも繋いでいける。まずはこの技を当てに行こう。

相手が近づいてくるのを待つか、あるいはこちらからダッシュやジャンプで近づくかして屈弱を連打してみよう。

ヒット確認出来たらそこから屈強→リボンと繋ぐ。これが久美の基本コンボになる。

リボンを当てると相手はダウンするか 受け身を取るかするので、また屈弱を 重ねていこう。

屈弱は先端だけを相手に重ねるようなカンジで出していく。屈弱の先端には 食らい判定がないので、相手はなすすべがない。

とはいえ、相手も屈弱を食らい続ける ワケではない。

もし相手が徹底的にしゃがみガードを 固めているなら、屈弱が届かなくなった 頃に弱スティックを出そう。相手が「動こ う」と思ったところにビシッと当たる。当 たったらまた屈弱を重ねにいく。ガード されても重ねにいってみよう。

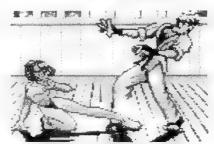
屈弱→屈中とつないでもいい。相手 はジャンプも出来なくなるぞ。

たまには前入れ強に繋いでいくのもいい。中段攻撃なので相手のしゃがみガードを崩せる。一度でも前入れ強を見せておけば相手のしゃがみガードが甘くなるのでいいカンジ。1試合に2~3回使うぐらいがいい。

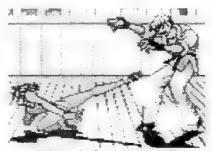
前入れ強をヒット確認出来るのなら ダッシュ攻撃に置いでまた屈弱で固め る。前入れ強を3段目まで出し切っても いい。

相手がGCして何か技を出してきた場合は、すぐにリボンを出そう。レバーを下に入れたままR1を押せばリボンが出る。これでほとんどの技は潰せるはず。

一番困るのは屈弱を避けられた場



▲このぐらいの間合いで屈弱を連打。 ヒットしていたら…



▲屈強につなぎ、キャンセルリボン。 そして、屈弱連打に戻る。

合。これが問題だ。相手は投げを狙ってくる確率が高い。

相手が投げ間合いの外にいるなら、 避けから戻ってくるまで屈弱を重ねてお こう。

投げ間合いの中にいるときは大ピンチ。素早くバックダッシュやジャンプで間合いを離して仕切り直し。決して投げ合いをしてはいけない。間違えて久美が投げてしまうと投げ抜けされて反撃を受ける。

この「投げ間合い」というのがキャラによって、あるいはプレイヤーによって変化するので注意。避けからのダッシュ投げは意外なほど間合いが広い。「ヤバイな」と思ったらとにかく逃げよう。

仕切り直しになった後は、また屈弱を 当てるチャンスが訪れるまでブラブラと していよう。

これが久美の基本戦術であり、奥義 である。相手が久美慣れしていなければ、これだけで勝てる。

「とにかく屈弱」&「ヤバくなったらすぐ逃げる」という行動を確実に行えば、理論的には負ける事はない(ちょっとウソ)

応用戦術〜起き攻め〜

屈弱からのコンボでリボンを当てれば 相手はダウンするので、久美には起き 攻めのチャンスが与えられる。ここで決 して攻撃の手を休めてはいけない。

起き攻めでももちろん屈弱連打が大 活躍するのだが、いつまでもこれをやっ ていると相手もいい加減対策を考える ようになる。

例えば、起き上がりバイオインパクトやゲッツーストライカーといった判定の強い無敵技を出すとか、リバーサルジャンプで逃げるとか、しゃがみガード→GC避けを出すとか。

このように久美の起き攻めを回避されてしまうと、今度は相手のペースで戦いが進んでしまう。これはマズイ。ここはひとつ「容易に逃げられない起き攻め」を考えてみよう。

ここで使うのが、屈中→前入れ強の 連係である。

屈弱がギリギリ届くぐらいの間合いから、この連係を相手の起き上がりに重ねる。これなら相手の行動をかなり封じる事が出来る。

バイオやゲッツーなどの屈弱だと負け る技に対して相殺が取れる。すかさず 後出しリボンだ。

リバーサルジャンプで逃げようとした ところには屈中がビシッと当たる。もち ろん、空中ガード不可だ。

相手が屈中に対してGC避けを出したら、久美は前入れ強を出し切る結果になる。ここで相手が避けから復帰して攻撃に移ろうと思っても、相手の足元にはまだボールが転がっているのだ!

もしこの「置きボール」が当たったら、 ちょっとダッシュして屈弱につながる。こ こからコンボが決まるとカッコいいぞ。

このように、屈中→前入れ強の連係を起き攻めで使えば、相手の選択肢のいくつかを防ぐ事が出来る。おまけに下段→中段の連係でもあることだし。

他に相手が考えそうな回避行動と言えば、前後へのダッシュがある。前ダッシュについては、ダッシュ投げが可能な間合いじゃないと回避行動として成立しない。つまり、久美のいつもの間合いを保っていれば前ダッシュで逃げられる事は無い。

バックダッシュについては、先読みの ダッシュ攻撃で追いかけていく。上手く ヒットしたら屈弱につながるので、そこ からコンボを入れよう。

つまり、屈中→前入れ強の連係と先

読みダッシュ攻撃のみで相手の起き上がりの行動の大半を防げるのだ。起き 攻めを成功させ続ければ、久美の勝利 は目前である。気合いを入れていこう。

ダウンしている間というのは、わりと 冷静になるものだ。相手は自分の置か れている状況を把握し、そこからベスト の行動を導き出す。こちらも相手のクセ を読み、裏をかいて読み合いに勝ち続 けていこう。

特に起き上がりバックダッシュはプレイヤーによっては多用したり、逆にほとんど使わなかったりする。対戦中、相手が起き上がりバックダッシュを使用するのを見てから、起き攻めの選択肢にダッシュ攻撃を加えていこう。

普段の立ち回りでも屈中→前入れ強の連係は利用出来る。屈弱連打よりもやや遠い間合いから攻撃する事が出来るので、接近しづらい相手に対して使っていこう。空振りに注意。相殺狙いなら最速でチェーンさせる事。

まあ、結局避けられたら終わりなんだけどね。「置きボール」も単なるイヤガラセにすぎないしい(笑)

応用戦術~空中戦~

久美ちゃんのもう一つのバトルフィールド。それが空中である。

基本通りに戦いが進めば、わざわざ 空中戦を展開する事もない。が、現実 にそう上手くいく事は少ない。

地上戦ではなかなか切り崩せない相 手に対して飛び込む必要もあるし、回 避行動の一つとして久美が空中に逃げ る場合もある。

何より、空中戦を交えれば地味な基本戦術に彩りを加えられる。ここはひとつ、空中戦を考えてみよう。

とりあえず空中で使う技はJ強と空中 スワンだけでいい。J強キャンセルスワン、という連係も使える。

空中スワンを使えばジャンプ軌道をトリッキーに変えられるので、上手く使えば相手を翻弄出来る。2段ジャンプを交えて、相手に軌道を読まれないように飛び回ってみよう。

なお、空中スワンの弱と強は軌道が 違うだけなので、原則的に落下の速い 強の方を使う。

まず、相手と自分が両方とも空中にいる場合。

相手が先に飛んだ場合は、下から接近して空中投げか空中スワンを狙う。

強スワンのコマンドを入力しておけば、 間合いに応じて空中投げになる。

この場合に限らず、J強を出すときなどはレバーを横要素に入れておこう。 空中投げが決まって損する事は無い。

空中スワンは地上版と同じく上昇中 が空中ガード不可なので、相手に反撃 されなければ当たる。ただし、攻撃判定 が上の方にしかないので注意。

自分が先に飛んでいて相手が飛んできた場合。このときは下方向に強いJ強かJカウンターを出す。

空中投げ回避のためにはJカウンター が望ましいが、J強なら状況に応じてス ワンが出せるので便利。相手を見て使い分けよう。

相手が地上にいるとき、つまりこちら が飛び込む場合もJ強を使う。

打点を低くすれば地上での連続技に つながるが、その前に空中投げ等で対 応されやすい。接近手段として割り切る のなら打点を高めにしてもいいだろう。 相手の対空技と相殺したり、GC空中投 げを狙われそうなときはキャンセルスワ ンで逃げる。

飛び込んだ場合だけでなく、相手の 攻撃からリバーサルジャンプで逃げた 場合にも同じような状況になる。このと きは2段ジャンプを使い果たしている場 合が多いので、スワンで逃げるかJカウ ンターを出しながら無事着地出来る事 を祈るか、相手の動きを見て判断しよう。

対空についても触れておく。

相手に飛び込まれた場合、まずは ダッシュを駆使して逃げる事を考えよ う。相手につきあう義理はない。

それでも迎撃しないといけない場合も ある。そんなときは屈中、強スワン、ス ライサー、リボン等を使おう。

屈中とスワンは空中ガード不可なので、ガードしながら飛び込んでくる相手に有効。遠目の間合いなら屈中の先端を当てるように、真上から来るようなら強スワンを早めに出そう。

強気で迎撃するならリボンかスライ サーで。無敵時間があまり長くないの で、GCで出したほうがいい。

相手が2段ジャンプを残している場合は、これらの対空技をスカされる可能性が高いので注意。

こちらもジャンプして空中投げ狙いでいくのも案外リスクが少ない。

万能対空は存在しないので、読まれ ないように色々やろう。

連続技

()内の数字は何段目でキャンセルするかを示す。屈中(1)→立ち強とあったら、屈中の1段目から立ち強につなぐ、という事。

必殺技、ダッシュ攻撃へのつなぎは全 てキャンセルで行う事。

まずはしつこいようだが基本コンボ。

屈弱×2→屈強→リボン

命名『久美ちゃんカッター』。屈弱2発でヒット確認したら確実にリボンまでつなげてダメージを奪おう。

技後の反撃などに使うならヒット確認 の必要がないので、屈弱1発でつなげ ていけばダメージが増すぞ。

全てのコンボで言える事だが、リボン の部分はスライサーでもオッケー。だ が、リボンならその後の起き攻めがやり やすい。対戦の流れを重視するならス ライサーを使う必要はない。

画面端だと屈強の時点で壁受け身を 取られる可能性があるので、屈中を使 おう。

屈弱→屈中or立ち中→前入れ強(2) →リボンorダッシュ攻撃

中段を含めたコンボの一例。立ち中から前入れ強or屈強で2択をせまってもいいし、屈弱→前入れ強と直接つないでもいい。前入れ強を出すタイミングを読まれないように色々やってみよう。

スワン(下り1ヒット)→屈弱 →屈強→リボン

スワン(スライサー)の下り部分が地 上の相手にヒットしたら地上コンボにつ なごう。間合いが近ければ屈中や屈強 もつながるので、気絶時専用のコンボ につないでもいい。

スワン→スライサーなら間合いに関係無くつながる。

J強→屈強→リボン

飛び込みが成功したときはなるべく屈弱をはさまないほうがダメージ効率がいい。ジャンプ攻撃を上手く当てるのが難しいが、成功すればかなりのダメージになる。屈強→リボンだけでもそれなりのダメージ。

屈強→スライサー

単純かつ強力。けりけりダンスのお釣りなどに確実に決めよう。久美の連続

技の中では一番ダメージが大きいの で、気絶時にも使おう。

普通に決めると8ヒット(清子には7 ヒット)になる事が多いが、キャンセル のタイミングを微妙に遅らせると11ヒッ トになりやすい。コマンド入力はマクロ (1+R1+口)でやってみよう。

次に追い打ち系。チャンスがあれば確実に決めよう。

前入れ強(2)→リボン →ダッシュ攻撃orリボン

リボンの最後の1段がヒットすると相手が高く浮くので、ダッシュ攻撃等で追い打ち出来る。ダッシュ強がいい当り方をすればその後もう1回リボンが入る。

ダッシュ強→スライサー

ダッシュ攻撃で吹っ飛ばしてしまった 相手への追い打ち。空中でガッチリ捕 まえる。

応用例として屈弱×2→屈強→ダッシュ強→スライサーというコンボが出来る。多段なので気絶を狙えるぞ。

屈強→屈強

1~2ヒットで相手をダウンさせたとき の追い打ち。いわゆるモーニング。相 手が受け身を失敗したら確実に入れ ろ。スワンの下りが2ヒットした後も入る。

屈強→屈強→スライサーも入るが、 後のスキが大きいので「これでトドメ」と いう場合以外は使わない事。

屈中スタートの気絶時専用コンボ。相手を気絶させた場合、ダメージを取るなら屈強→スライサーや(J強→)屈強→リボンが一番効率がいい。しかし、目先のダメージよりもその後の対戦の流れを重視するなら色々なコンボを使ってみよう。地味な久美ちゃんがちょっぴり輝く瞬間でもあるしね(笑)

屈中→立ち強をそれぞれ1段でつなぎ、ちょっと浮いた相手にダッシュ強をカス当りさせれば相手を完全に浮かせられるのだが、可莉奈にはダッシュ強がスカる。環にも入りにくいので、この二人には屈中を省く事。

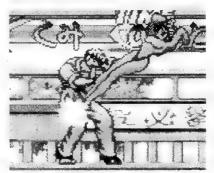
屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強 →屈強→リボン

ダメージは屈強→リボンよりも少し落 ちるが、気絶値とゲージを稼げる。 屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強 →立ち強(1)→J強(2)→J強スワン

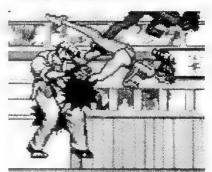
試合の流れを重視するならコレ。命名 『久美ちゃんグラビティ』。最後に地面に 叩き付けるエリアルなので、受け身を 取らせて久美のペースを持続出来る。 もちろん、受け身を取らなければ叩き 付けダメージも得られる。

立ち強で拾い直してキャンセル前ジャンプからエリアル。高めの位置では強の2段目(足が伸びきったところ)を当て、キャンセル強スワン。上手くいけばスワンの下りがヒットし、相手を地面に叩き付ける。タイミングがちょっと難しいので、要練習。

拾い直しのときの立ち強を2ヒットまで させてもいい。この場合はしっかり引き つけて立ち強を当てる事。



▲J強をこの高さで当てる。そして…



▲キャンセル強スワン。下りのみ当てる。

屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強 →屈中(2)→前入れ強(2)→スライサ-

多段で気絶値を稼ぐならこれ。命名 『久美ちゃんスタナー』。コンボの途中 でゲージを約50%稼げるのでスライ サーを狙う機会が増える。

拾い直しを屈中→前入れ強で行う。ど ちらも2段当てる事。この後スライサー が6段入る。計14段。

気絶時にこのコンボを入れ、直後に 屈弱×2→屈強→ダッシュ強→スライ サーを決めれば忍までならもう1回気 絶する(クリティカルが入れば竜子ま で)。命名『久美ちゃんデスゲーム』。

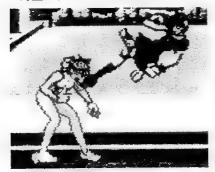
状況限定コンボ

いちおう覚えておこう。

リボン(対空で相打ち)→屈強→リボン

対空で出したリボンが相打ちになった 場合、相手は浮くのでそこに追い打ち 出来る。

対空カウンターでも出来るぞ(笑)



▲対空リボンは相打ちでもオッケー。 追い打ちを決めればこちらが得する。

スワン(空中ガードされる)→屈中 →ダッシュ強→立ち強からエリアル

スワンの下りを空中ガードされた後、 相手がまだ空中にいれば空中ガード不 可の屈中を狙える。上手く当たればエリ アルまでもっていける。無理っぽかった ら屈中→リボン。

相手の起き上がりに直接屈中→ダッ シュ強を重ねてみるのも面白い。

カウンター→屈強→リボン

中量吸(飛鳥、久美、可莉奈、清子、 忍)限定のちょっと変わったコンボ。カウンターが3ヒットするといい浮き方をするので、そこを屈強で拾う。

久美と可莉奈には密着から、飛鳥と 忍には少し離れてカウンターを当てる ようにすると成功率が上がる。

普段カウンターなんぞ当たる機会もないので、気絶時専用といってもいい。屈 強→リボンよりも気絶値を稼げるが、不 安定なので積極的に狙うのもアレだ。

清子の投げを抜けた後とかにやって みる?



▲このぐらいの位置で投げられれば…

投げコンボ

久美の投げは抜けられたら反撃確定 なので、原則として使わない。

が、相手の投げ抜けが甘いようなら 狙ってみてもいい。投げでプレッシャー をかければ、その後の屈弱が当たりや すくなる。

久美の投げは状況次第で追い打ちを 狙える。もちろん確定ではないが、相手 の受け身失敗を見たら決めていけるよ うになろう。せっかく投げちゃったんだし。

投げ→スライサー

画面中央で投げた場合の追い打ち。 投げた後すぐにダッシュで追い、相手 が地面受け身を失敗したらスライサー を入れよう。決め打ちはするな。

少しでも画面端にひっかかればダッシュ攻撃も入る。

(画面端で)投げーリボン

画面端に向かって投げた場合の追い 打ち。相手が壁受け身を取らずに跳ね 返ってきたら、好きな技で追い打ちを入 れよう。大安定はリボン。

(画面端で)投げ→立ち強(2) →ダッシュ強(空振り)→立ち強(1) →ダッシュ強→立ち強からエリアル

エリアルにいきたい人はコレ。立ち強 の2段目(先端)のみを当ててダッシュ 強を空振りし、位置を入れ替えよう。2 回目の立ち強→ダッシュ強を省くと簡単 になる。

(画面端で)投げ→立ち強(1or2) →バックダッシュ→屈強→リボン

屈強を混ぜて気絶値を稼ごう。立ち強までに位置を入れ替えられたら画面端に向けてバックダッシュするのだが、入れ替えなくてもバックダッシュすれば画面端から離れるので屈強で壁受け身を取られなくなる。

ちなみに、環、可莉奈、清子、キャシィの4人を画面端で壁に向かって投げると、なぜか投げモーションが空振りする。vs可莉奈戦では意外とありがちなので注意。

(画面端で)空中投げ→Jカウンター

空中投げからの追い打ち。投げた後の久美は技を出しながら降りてこれるので、Jカウンターを出せば跳ね返ってきた相手に当たる場合がある。安定はしない。J強やJ強スワンも入る。

その他のマメ知識

●地上で出す強スワンは奇襲技として 優秀だが、慣れている相手なら確実に GCして反撃してくる。

決して連発はせず、先端のみを当て るような間合いで出していこう。

●久美は全ての通常技にバックダッ シュでキャンセルをかけられるので、有 効活用しよう。

立ち中や前入れ強にキャンセルをかけてバックダッシュすればほぼ反撃を受けない。体力的にリード出来たらこういう動きも増やして相手を焦らせよう。

屈中や屈強にバックダッシュを仕込んでおいてもいい。

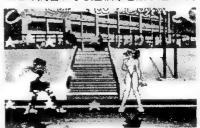
- ●スライサーは時間停止中に大きく前進するので、ちょっと離れた間合いで「相手が技を出す」と思ったら出してみてもいい。相手の技の出かかりを潰してヒットしてくれる。某千裂脚のノリで。ガードされたら反撃確定だけど。
- ●竜子のクイックに対してカウンターで GCすると、何事もなかったかのように 吸われてしまう。GCするならリボンで。
- ●飛び道具抜けネタ。

画面半分ほど離れた間合いで飛鳥が 連殺拳のモーションで光ったら、すかさ ず強スワンを出せば連殺拳を飛び越え てヒットする。その後は間合いが遠いの でスライサーしかつながらない。

画面半分よりちょっと近い間合いで忍 がメガトンバズーカのモーションで光っ たら、すかさず屈強→リボンを出せば バズーカをくぐり抜けてヒットする。



▲この間合いなら連殺拳を飛び越せる



▲メガトンバズーカはこの間合いで。 こっちはかなり難しい。やってみる?

キャラ別対策

ws飛鳥

投げも打撃も平均的に強い危険物取 り扱い女。

密着されたら投げと下段の2択で大ピ ンチなので、絶対に近づけないように。

幸い、久美が屈弱を連打していれば 飛鳥は地上から近づく事が出来ない。 弱フェノも怖くないぞ!

通常技のリーチでは圧倒的に久美有利なので、飛鳥は何とか近づこうとして 色々やってくるハズ。

まず飛び込み。打点が高い攻撃は GC空中投げで、打点が低ければGCリボンで迎撃する。どちらの場合もGCスライサーなら高確率で落とせる。

しかし、飛鳥の飛び込みにはJ強→J カウンターの連係やフェイントの空中 フェノ、さらにめくりやスカし投げなど 様々なパリエーションがある。全てに対 応するのはツライので、やっぱダッシュ で逃げて間合いを保とう(笑)

こうなると、飛鳥は地上から移動避けを連発して近づいてくるハズ。

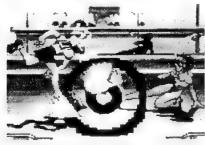
飛鳥は投げ間合いが広い。ダッシュ 投げを使われると多少離れていてもお 構いなしでポイポイ投げられてしまう。 「飛鳥が投げ間合いに近づいてきたな」 と思ったら、すぐバックダッシュで逃げよ う。もちろん、常に逃げるためのスペー スは確保しておくこと。

投げのタイミングが読めたらリボンで 返してもいい。投げ抜けはあんまりお得 じゃない。

超フェノに対しては初段をガードし、 GC移動避けを出してからリボンを出せ ば確実に反撃出来る。

飛鳥の狙いはコンボで相手を気絶させてから超フェノを生で当ててダメージを稼ぐ事なので、一度コンボを食らった後の行動は慎重に。

どうせ飛鳥のほうから近づいてきてくれるので、とにかくアクティブに逃げながら屈弱を食らってくれるのを待とう。



▲屈弱を連打してれば弱フェノだって へっちゃら。飛鳥を近づけるな!

vs竜子

コンボのダメージが痛すぎるあばれ野郎。

コンボの起点になるのは投げとクイック、そしてカウンターなので、この3種の神器を食らわないように注意して戦う。

投げ間合いの外で屈弱を連打していればカウンターは当たらないが、強引なダッシュ投げがちょっと怖い。少しでも間合いを離しておこう。

こうなると竜子はクイックで強引に掴みにくる。「いくゼ!」の声にしっかり反応して立ちガードし、GCリボンで返そう。

屈中の間合いで戦うのもいい。ジャン プ封じになるし、クイックに対しても相殺 →後出しリボンで返せるので安心だけ ど、空振りに注意。

このように地上戦では有利なので、後 は飛び込みとサーブ&レシーブによる 暴れに注意しておこう。

竜子の飛び込みに対してはしっかり ダッシュで逃げて間合いを保とう。彼の 飛び込みは100%スカし投げ狙いだと 思って間違いない。着地に屈弱とかを 重ねておいても吸われてしまうので、落 とすなら空中ガード出来ない屈中か強 スワンで。

サーブは普通にガードしておこう。GC バックダッシュで仕切り直しにしてもいい。レシーブはGCリボンで確実に落と す事

弱レシーブに対してGCリボンを出す と反対側に突き抜けて当たらない事が ままある。こういうときはGCカウンター を使おう。

ハイパータックルは1段目をガードしてGCリボンで返そう。避けると投げられちゃうぞ。

こちらから攻めるときはとにかく下段を攻めよう。しゃがみガードさせていればGCカウンターは出せないのでちょっと安心。避けられたら逃げて仕切り直し。

普段の立ち回りでは久美が有利だと 思うが、一発の破壊力が違い過ぎるの でやはり強敵である。

コンボ1回プラス何らかの打撃、であっという間にピヨらされてしまうので、コンボの後の起き攻めには確実なしゃがみガードを心がけよう。もちろん投げとクイックには注意。

vs虎美

リーチの長さと破壊力の高さを誇る空 手男。

屈強のリーチの長さに注意。屈強→ 双龍拳でゴッソリ体力を奪われるし、屈 強→バックダッシュには反撃出来ないし。 しゃがみガードをしっかり固めて虎美 が近づいてくるのを待とう。久美の屈弱 が届く間合いならこちらが有利。虎美は 気の利いた技が出せなくなる。

双龍拳に上手く相殺を取れたら後出しリボンでダウンを奪える。

一度でもダウンを奪えたら、その後は きっちりとペースを握り続ける事。久美 ペースの試合になれば、特に注意する 点もないハズ。ちょっと大胆に攻めちゃ おう。

遠目の間合いでも立ち中や屈中でプレッシャーを与えていく。虎美にイニシアチブを与えると強烈な打撃2択を仕掛けられてしまうので、要注意。置王拳をバラまかれるのもちょっとイヤだし。

地上戦で優位を保てれば虎美は飛び 込むしかない。屈中やリボン、強スワン できっちり迎撃していこう。

虎美は投げも結構強い。投げからの コンボをきっちり決めてくるようなら要注 意だ。

いちおう虎美の投げを抜けられれば 屈弱からのコンボで反撃できる。しか し、投げ抜け受け付け時間の前半で抜 けないと反撃が間に合わないので結構 シビア

やはり投げ合いになると不利なので 「投げがくる」と思ったらリボン+投げ抜けで対処していこう。

虎美に2択を仕掛けられそうなときは 避け+投げ抜けで対処しよう。起き攻 めに対しては確実にガードしつつダッ シュで逃げるカンジで。

打撃戦を展開しているうちは久美が 若干有利だが、一発の破壊力はあなど れない。とはいえキャシィや竜子、環ほ どの差はないので、落ち着いていこう。

とにかく後出しリボンをメインに強気に 「受ける戦い」を展開するべし。

相殺キャンセル雷龍覇王拳とかでリボンを潰されたら、そのときは素直に相手のテクニックを営めよう(笑)

vsめぐみ

機動力が尋常でないハメ女。

投げ抜け不可のふみ投げと、ガード 不可に近いコンビネーションで久美の 体力をジワジワと奪っていく。イヤすぎ。

リーチは久美の方が圧倒的に長いので、なるべく近づけないように戦っていきたい。ムリだけど。

一番厄介なのがダッシュ強。少し遠い間合いからでもGCダッシュ強で無理矢理近づかれてしまう。上手くガード出来てもGCリボンで返すのがちょっと難しい。確実に2段目までガードしてから返そう。

ダッシュ強を食らうと、恐怖のめぐみラッシュが始まる。圧倒的にめぐみ有利の状況で下段or中段or投げの3択をせまられる。ここをどう乗り切るかがvsめぐみ戦の大きなポイント。

打撃に関してはもう「ガード出来ない」 と思っていい。立ち弱やどろっぷきっく を見て立ちガードなんて普通の人間に は出来まへん。

かといって避け、ジャンプ、バックダッシュという選択もすべからくふみ投げで投げられてしまう。

この場合、しゃがみガード+R1連打で前ダッシュして逃げるのがおすすめ。 この入力だとリバーサルが出やすいので高確率で逃げられる。

めぐみとの間合いがやや離れ気味だ と逃げる前に打撃を食らう場合もある ので、この場合はバックダッシュで。

ただ逃げてばっかりだとめぐみがつけ あがるので、たまにはリボンをぶっ放し てみよう。体力的に追い込まれたときに リボンが当たれば一発でピヨるぞ』

上手くめぐみとの間合いを離せたら、 屈中や前入れ強で牽制しよう。ジャンプ 封じが出来ればめぐみの接近手段を減 らせられる。いっその事画面端を背負っ て屈中を連打しててもいいかも知れない。

起き攻めなどでこちらから攻めるとき は弱けりパンやけりけりダンス、ふみ投 げに注意。

けりけりダンスは出来ればガードして ゲージを溜め、最大限の反撃をしたい。

対戦しているとウンザリしてくるめぐみ だが、攻撃力が低いので多少攻められ てもあんまり気にしないで戦うのがコツ。 気持ちで負けるな!

vs久美

同キャラ対戦。

「リボンってこんなに強かったのか!」と びっくりする事うけあい。

というワケで、いかに相手のGCリボンを封じるか、がポイントになる。

理想を言えばガードさせない=攻撃 を確実にヒットさせる、なのだがそうも いかない。

ここはひとつ、GCリボンをスカらせたり他の技で相殺を取ったりしてみよう。

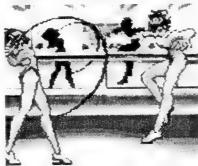
屈弱キャンセル避け、とか立ち中キャンセルバックダッシュとかでGCリボンを 誘ってみよう。

他の技で相殺を取るなら屈中→前入 れ強やダッシュ攻撃を使い、リボンと相 殺出来たら後出しリボンで返す。

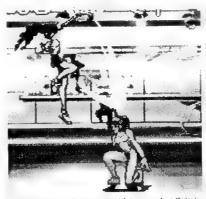
「リボン以外の強い技」をいくつ知っているかが勝負の分かれ目。

困ったら避け+投げ抜けでもいい。投 げ抜けしたら屈弱から反撃だ。自分が 普段やられている事をやりかえすのは 気持ちいいぞ(笑)

他にも空中戦とかスティックの使い方とか色々あるけど、この辺りはプレイヤーのセンスの問題なので、ここで言う事は特にありません(投げやり)



▲キャンセルバックダッシュでGCリポンを 空振りさせる。が、屈弱が届く間合いだと 逃げ切れない。キャンセル避けにする?



▲環の昇りJ強は、しゃがんでいれば当たらない。だからどうしたって気もするが(笑)

vs環

ラケット振り回しまくりのタカビー女。 打撃の一発一発が痛い上にリーチや 判定も強い。投げにも死角がない。「中

判定も強い。投げにも死角がない。「中段がない」という欠点をこれっぽっちも感じさせないキャラ性能。

間合いに応じて投げ、スライディング からのコンボ、飛び込みと色々やってく る。

投げに関しては投げ抜けよりもその 後の壁受け身を確実に。失敗すると痛 い追い打ちが待っているぞ。

絶妙な間合いで屈弱を連打し、投げ を狙う環をひっかけるのが理想。連続 避けには注意。

スライディング狙いに対しては、きちんとしゃがみガードしてGCリボンで反撃…と言いたいところだが、環の通常技は判定が強いので相殺を取られる事も多い。そうなると後出しロブやバックジャンプカウンターで逆にやられる可能性が高い。GCは慎重に。

環は飛び込みも強力。昇りJ強→下り Jカウンターと出されると打つ手無し。 空中2段を止めるために、環の昇りに 合わせて前ジャンプ強スワンとかやっ てみよう。間合いが近ければ空中投げ になる。2段ジャンプする環には弱スワンで対抗しよう。

あんまり良い迎撃手段ではないが、 一度は止めておかないとピョンピョン飛びまくられて本当に打つ手無しになって しまう。ガッツでいけ。

ああ、ここまで書いてきてなんかイヤ になってきた(笑)

久美が環に勝機を見いだすには、試 合を終始久美ペースで進めるしかない。 一度屈弱を当てたらそのまま一気に倒 すつもりでいこう。

屈弱に対してGC迎撃Vを出されるとアッサリ反撃される。もし迎撃Vをガード出来ても裏に回られるとガード不能になる。「いくわよ!」の声にしっかり反応して避けるようにしよう。上手く避けたら屈弱から反撃開始だ。

迎撃Vそのものはあまり痛くないので、食らった後の攻防に全力を注ごう。若干こちらが有利に動けるので打撃は 屈弱で潰せるが、投げは防げない確率 が高い。そのときはリボンだ。

地上にいてもいい事ないので、困った ら空中に逃げたりしてみよう。

vs可莉奈

本体よりもカエルが強い、と評判の生意気女。

とはいえ本体もそれなりに強い。

ケロぴょん関連で一番怖いのはセット アップ。うかつに打撃が出せなくなるの で、久美ちゃんはほぼ手詰まり状態。

理想は「セットアップするヒマを与えずに攻め続ける」って事だけど、なかなか そうもいかない。

セットアップされてしまったら、ケロ ぴょんに屈弱か前入れ強のボールを当 てて解除させよう。ただし、ケロぴょんを 攻撃した瞬間に相殺メガヒートとかを仕 掛けられると大ダメージ。要注意』

メガヒートは可莉奈の一発逆転技。久 美には連続して3発ぐらい余裕で入る ので、「食らったら負け」だと考えてい い。ゲージが溜っている状態のケロびょ んには絶対に近づかない事。

逆に可莉奈はここぞとばかりに近づいてきて、スライディング→メガヒートや前入れ強→メガヒートを狙ってくる。とことん逃げろ。

強リボンが届く間合いでメガヒートを ガード出来たら、GCリボンで反撃。これ 以外の反撃は無理。

他のケロぴょん技はヒートプレスとアタック、そしてアングラー。ヒートプレスを盾にして2択を仕掛けてくる可莉奈が多いので注意。しっかり見切ってGCリボンで反撃する事。アタックも地味に痛い。アングラーは「ゲージもらい!」ぐらいの気持ちでガードしておこう。

本体が持つ要注意の技はバイオイン パクト。判定が強いので屈弱をあっさり と返される。

こちらから起き攻めするときは、屈弱 の先端がギリギリ当たるぐらいの間合 いから屈中→前入れ強を重ねていこ う。バイオに相殺を取れたら後出しリボ ン。もし負けてもこの間合いならカス当 りするので、反撃出来る。

普段の立ち回りでもバクチバイオに注意。バイオ対策を兼ねて、やや遠目の間合いから屈中とかでチクチクやるのがいい。

可莉奈のダッシュ弱は相殺が強く、これで相殺→後出しバイオとかやられる とリボンも負ける。しかし、ダッシュ弱な ら屈弱で潰せる。この辺は読み合い。

空中にいる可莉奈はJカウンターの判定が強いのでちょっと危険。空中からケロぴょん技を連発する可莉奈には弱スワンがよく当たる。

vs奈々

フットワークの軽さが身上の人斬り女。 投げがノーダメージでなおかつ中段 が無い。だが、桜花連撃のピヨらせ能 力や舞刀置炎陣の破壊力はあなどれ ない。

奈々が取る戦法としては「スキの無い 技でプレッシャーをかけ、こちらがスキ を作るのを待つ」か「飛び込みでしゃが みガードを崩す」かのどちらかだと思う。

プレッシャーをかけてくる場合、立ち中キャンセルバックダッシュやダッシュ弱(の先端)→バックダッシュを使ってくる。ダッシュ弱は久美の屈弱連打を突き抜けてくる事もあるので脅威。

GCリボンを出してもバックダッシュで スカされてお釣りをもらう事に。ここがガマンのしどころ。

立ち中から屈強→桜花連撃とかに連 係する場合もあるので、しっかりしゃが みガードしておこう。桜花連撃や牛若を ガード出来れば、GCリボンでバッチリ 反撃出来る。

ダッシュ弱は少しでも深めにガード出来ればGCリボンで反撃出来るが、そういう間合いでは立ち中を使ってくると思う。

ガードばかりしていてもなかなか反撃の機会は訪れないので、避けを使ってもいい。奈々がスキを見せてくれればしめたもの。

こちらが屈弱からの攻めでペースを 握れれば、必然的に奈々を画面端に追 い込んでいく事になる。こうなればバッ クダッシュを封じられるので理想的。

奈々が飛び込んでくる場合、J弱を出す回数を変えたりしてなんとかこちらのガードを崩そうとしてくる。まともにつきあうと結構きびしいので、早めにダッシュで逃げるか避けてしまおう。

まともに戦うと意外と厄介なキャラな ので、困ったらとにかくしゃがみガード &避けでじっくりいこう。

「弱キャラ相手にどこまで非情になれるか」が裏テーマ。負けると恥ずかしいぞ!



▲奈々ステージだと強スティックが見え にくい。積極的に狙おう!(ウソ)

vs清子

投げる、蹴る、逃げる、と三拍子揃っ た爽やかソフト女。

やや遠目の間合いからスライディングキャンセルバックダッシュやボールで攻めてくる。

スラキャンバックダッシュに対しては 上手い反撃が無い。GC前ダッシュで少 し間合いを詰め、後の展開を少し有利 にしてみよう。

いちおうGC強スワンでバックダッシュ した清子に強襲出来るが、反撃として 確定するワケではないので冷静に対応 されるとこちらが痛い目にあう。とはい え、一度見せておけばバックダッシュに 迷いが生じるかもしれない。試合序盤 でやっておくのもいいかも。

スライディングは屈弱で潰せるが、そ のぐらいの間合いだとボールを投げて くるはず。

ボール自体もなかなか痛いが、もっとイヤなのがボールを画面上にセットされる事(清子攻略参照)。打撃でボールを消そうとすると足元をスライディングですくわれる、というのがありがち。注意しよう。

飛び込んで空中ガードして消す、というのが案外リスクが少ない。2P久美なら1個まではサイコフープで消せる。

結局、スライディングやボールをガードしていてもラチが開かないので、いっその事避けてしまおう。

避けている間は投げ抜けを忘れず に。清子の投げは抜けたら余裕で反撃 が入る。屈弱はスカるので直接屈強→ リボンとかを入れよう。カウンターから のコンボも入る。

超必殺のイリュージョンアウトは1段目と3段目が中段。1段目を立ちガードした後GCリボンで反撃しよう。ゲージがあればスライサーでさらに追い打ち出来る。

早いうちに屈弱を当てて久美ペースに持っていこう。vs奈々戦と同じく、相手を画面端に追いやるのも重要。

こちらから起き攻めするときは、ゲッツーに注意。屈弱は潰されるので、屈中から攻めよう。

とにかくペースが握りにくい。めげず に頑張れ。

vsキャシィ

破壊カイッチバーン!のインチキ外人。 どの技に注意、とは言いづらい。どの 技も痛い(笑)

とりあえずキャシィと言えばトリプルヘッドバットだが、これに対してはひたすら 屈弱連打で間合いを保てれば掴まれる 事はない。GCトリプルも同様。

屈弱が届かないぐらいの間合いになっても、屈中や前入れ強でプレッシャーをかけていこう。決して自分からは近づかない事。

こうなるとキャシィは移動避けを連発 したり飛んできたりする。移動避けで投 げ間合いに入ってきたらすぐ逃げる。

飛び込んで来てもやはり逃げるのが一番。キャシィに飛び込まれるとスカし投げとか当て投げとかを狙われるので、まともにつきあってはいけない。しかし、精神的リードを保ちたいなら強スワンやGCリボンで迎撃してもいい。成功すればキャシィは接近する手段を完全に失う。この時点で久美の勝ちだ(ウソ)。

当て投げに対してはジャンプで逃げよう。完全に当て投げを読めた場合はカウンターが有効。しゃがみガードしたままカウンターを連打すれば、ガード硬直(食らい硬直)がとけた瞬間にカウンターが炸裂するので、トリプルを完全に回避出来る。

もしコンボを食らっても、コンボの最後 がダッシュ強(ネックブリーカー)だった ら久美の方が若干早く動ける。屈弱か らペースを取り戻そう。

超必殺のいてこましには注意。相殺を取られると掴まれる。キャシィのゲージが溜っている間はさらに間合いを離して様子を見よう。中段なので立ちガードした後GCリボンで反撃する事。

とにかく間合いを離してじつくり戦え。 慌てるナントカは儲けが少ないぞ。

屈弱が届くか届かないかの間合いを キープしていれば、キャシィの技はラリ アットか前入れ強しか届かない。他の 技は屈弱で完全に潰せる。

ラリアットはカス当りしかしないし、前入れ強はくらってもダウンして仕切り直しなのであまり気にせずにいこう。どちらも上手くガード出来ればGCリボンが確定する。

ちなみに、久美が屈弱を連打している とキャシィは前入れ強が出しづらい』そ う、移動避けに化けるからだ。避けに化 けない方法はあるのだが、ここで説明 してやる義理はない(笑)

vs忍

中段の性能と超必殺の破壊力が魅力のミニスカ番長。

忍の前入れ強は出かかりこそ弱いものの、リーチが長く技後のスキが少ない。これがヒットすれば屈中や屈強につながる、というナイスな技だ。このような特徴を持つ事から、連係の始点に使われる事が多い。

忍の投げは基本的にノーダメージなので、ここはひとつ気合いを入れてガードに集中しよう。忍が立っていたら立ちガード、しゃがんでいたらしゃがみガードでよい。ゲームスピードがデフォルトなら確実にガード出来るだろう。

前入れ強に対してGCリボンを出すのはちょっと危険。中段なので入力途中で食らう場合もあるし、スキが少ないので反撃にならない事も。

GCをかけるなら屈中やダッシュ攻撃 に対してかけていこう。GCを読まれて 屈中→避けとか屈中→ダイナマイトと かやられたら負けるけど。

ちょっと厄介なのがトルネード。久美の屈弱連打は弱トルネードで潰される。これに対しては屈中で相殺を取って後出しリボンで落とそう。しかし強トルネードは相殺が強い。が、これはしゃがんでいれば当たらない。結局は読み合い。避けてしまってもいいかも。

ゲージがあるときの忍はとても危険 だ』近寄るな。近寄ってもこちらから技 を出すな。

相打ち狙いのメガトンバズーカ、無敵 時間がむちゃ長いメガトンダイナマイ ト。どちらもかなり痛いぞ。

投げの追い打ちとしてメガトンダイナマイトが入るようになるので、ここぞとばかりに投げも狙ってくる。

困ったら避け十投げ抜けでいい。忍 の投げは抜ければ反撃可能だ。 屈強 →リボンなどのコンボを入れていこう。

こちらから攻める場合は、ダイナマイトに注意。判定は強いがあまり前に伸びないので、少し離れた間合いから攻めていこう。

中段と超必殺に注意すればいい戦い が出来るはず。打撃キャラ同士の乱打 戦を楽しむつもりでいこう。

コラム『俺と久美』完結編

8ヶ月のごぶさたです。玉置宏でございます。ウソです。

今回またまた久美ちゃんを担当しました、もりやです。イエーイ。

初版の記事を書いた後もかなり対戦 経験を積んできました。そこで得た知識 は起き攻めとかキャラ別対策とかに全 てフィードバックしています。役立ててく ださいませ。

それにしても久美は弱いですな(笑) いいカンジで勝てるのは最初のうちだけ。そのうち相手が久美対策を考える ようになると、一気に勝てなくなります。

某氏の飛鳥なぞはもう徹底していて、 屈中→避け、屈中→避け、避け、 避け、投げ、避け、投げ…

どないせいっちゅーねん。

とにかく、久美で「負けない」秘訣は基本戦術に書いてある通りです。忍耐強 くヒット確認&ダメなら逃げ、を続けま しょう。

この後の2ページでは「禁断の秘技」 と称して裏技っぽい&禁じ手っぽいモノ を紹介してますが、一番やばいのはス タカン改だと思います。

発見されて間もないので深く研究は 出来ませんでしたが、極まったらもう誰 も1P側取らせてくれなくなっちゃいそう な危険さがあります。L2を仕込む分に はノーリスクだし。

他の2つはバリバリ使いましょう。もっとも、最近はサイコフーブにひっかかる 人の方が少ないけど(笑)

最近の発見といえば「久美のバック ダッシュには食らい&投げられ判定が ある」という事実が発覚したのも最近で すね。めぐみのふみ投げ&空中投げで 投げられるし、他にも特定の超必殺技 を食らうようです。注意しましょう。

最初にこの事実が発覚した瞬間、その場にいた全員に衝撃が走りました。「なんてこった。『バックダッシュ中は完全無敵』というSP2の不文律が崩れてしまうのか!?」

しかし、次の瞬間には、「まあ、久美だからねえ」 という一言で全員が納得(笑) どこまでも幸薄い久美ちゃんの明日 はどっちだ?(知りません)

『立たぬなら 立つまで出そう しゃがみ弱』

禁断の秘技

サイコフープ

サイコフープとは、久美の特定の技が 持つ「無限大の相殺判定」、及びそれを 利用したテクニックを示す。

この無限大の相殺判定を持つ技は3 種類ある。屈中(出かかり)、地上カウンター(2段目)、ダッシュ強(1段目)だ。

これらの技の中では屈中が一番使いやすいので、以降サイコフープと言えば屈中だと思っていただきたい。

サイコフープは、1P側か2P側かで効果が違う。これは位置関係で無く、どちらのコントローラを持つかで決まる。

1P側のサイコフープは「相手の本体が持つ相殺判定」に対して有効であり、 2P側のは「相手の飛び道具が持つ相 殺判定」に対して効果を発揮する。

ただし、ケロぴょんに対してはどちら 側でも一切の効果を持たない。

1P側のサイコフープの使い道としては「相手の前ダッシュに対して相殺を取る」というものが挙げられる。

遠距離からダッシュで近づいてくる相手に屈中を合わせると相殺が発生し、相手の回り込みが暴発する。屈中をキャンセルして別の技を出せば、相手は食らうしかない。

遠い間合いだったら弱スティック、もうちょっと近ければリボン、近い間合いでは屈弱連打につなげよう。屈弱連打なら位置が入れ替わっても有効だ。

ただし、竜子と久美にはダッシュ相殺が無いため、この方法は使えない。また、相手は相殺が起こった瞬間に別の行動(避け、技を出す等)を行えば回り込みの暴発を回避出来る。

面白い使い道をもう一つ。竜子の稲 妻サーブの出かかり(上昇する竜子)に 対してサイコフープを使うと、サーブが 空振りする。

2P側のサイコフープの使い道は、飛び道具を消す事だ。

ただし、完全に打ち消せる飛び道具 は限られている。基本的に多段、複数 のものは打ち消せる可能性が低い。

完全に打ち消せるものは以下の通り。

- ・飛鳥の破砕拳(連殺拳)、空中フェノ
- ・めぐみのボンボンアタック
- ・久美のスティック、前入れ強のボール
- ・奈々の風月扇
- ・清子の大リーグソフトボール

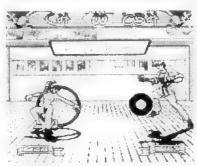
・忍のパズーカ(メガトン)

この中でも、超必殺系や清子のボールに対しては、複数回相殺しないと打ち消せない。

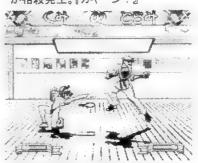
清子に画面上にセットされたボールは、1個までなら消せる。

SP2というゲームはあまり飛び道具が重要ではないゲームなので、基本的には1P側を取るべし。「ダッシュで接近しづらい」というプレッシャーを相手に与えるだけでも効果有りだ。

他にも牽制技に突然相殺を取ってびつくりさせたり。使い道は無限大だ。



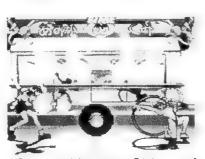
▲前ダッシュに対して屈中。するとなぜ か相殺発生。『カキーン!』



▲相手は回り込みが暴発。久美は 「スティックショット!」



▲見事命中! 精神的にイタいぞ。



▲「えんしんはさいけん!」『カキーン!』 「飛鳥ちゃん、何か投げた?」みたいな。

スタカン改

スタカン…1P側プレイヤーがラウンドスタート時にL2を押しておく事により、 2P側のカウンターが暴発する現象。 (民明書房刊『あすか120%スペシャルのひ・み・つ』より)

このスタカンは以前から広くSP2プレイヤーの間で知られており、防止策もある(2P側が何らかのキーを押しっぱなしにしておく)。

が、近年の研究により、試合中でも相手のカウンターを暴発させる方法が発見された。

「1P側のプライオリティ(マニアのためのシステム解析を参照)が低いとき、相殺中にL2を押すと2P側のカウンターが暴発する」

しかもこれは防止策が無い!

はっきり言って、これは久美ちゃんに神様が与えてくれた特権である。他のキャラでは狙って相殺を取るのは難しいが、久美ならサイコフープを用いる事により容易に相殺が取れる。

この現象をここでは『スタカン改』と命名し、使い道を考えてみる事にする。

まず考えられるのは「スタカン改でカウンターを暴発させ、久美はリボンを出してカウンターを潰す」という方法。

だが、カウンターの判定は意外と強い ので結構リボンが負けたりする。

キャラ別に勝てる間合いを調べてみた。

飛鳥:

どの間合いでも勝ったり負けたり 竜子:

間合いが近いと相打ち、久美が浮く。 虎美:

ほぼ負ける。

めぐみ、環:

ほぼ勝てるが、密着よりも少し離れた間合いでは負ける。

久美:

勝てる。多段カウンターのくせに弱い。 可莉奈:

近い間合いなら勝てる。

奈々、忍:

離れていれば勝てる。

清子:

近い間合いでは勝てる。離れた間合いでは勝ったり負けたり。

キャシィ:

ほぼ負けるが、思いっきり離れていれ ば勝てる。 遠目の間合いで打ち勝てるキャラ相 手ならば、遠距離での何らかの行動に 対して屈中で相殺を狙おう。

屈中を出して手応えがあったら、レバーを下に入れたままL2→R1と押す。 これで相手のカウンター暴発にリボンを 合わせる事が出来る。

竜子、久美、環、奈々、キャシィ、忍などの牽制技に屈中を合わせてみよう。 久美や忍の前入れ強、奈々の立ち中などには合わせやすいと思う。

清子に対してはダッシュ→スライディングで接近してくるときに相殺を取ってみよう。カウンターをリボンで潰すのは厳しいが、スライディング→バックダッシュといった行動を封じる¶が出来るのが大きいかも。

また、このスタカン改は空中にいる相手にも有効である。

環のように昇りJ強→下りJカウンターという空中連係を用いる相手には昇り 攻撃に屈中で相殺を取り、カウンターを さっさと出させてしまおう。

カウンターを出してしまった後は何も 出来ずに落ちてくるだけなので、反撃し 放題だ。イカす。

とりあえずプライオリティを下げておかないと使えないので、これについて補足。

プライオリティが上がる行動は「打撃を当てる」「カウンターを出す」「投げる」の3つ。

まあ、攻め込んでいる側がプライオリティが高い、と思ってよい。追い詰められ、相手が手を出してきそうなときこそスタカン改が炸裂するチャンスだ。

意図的にプライオリティを下げたいときは「避け」を出すとよい。遠距離で避けを出し、相手が調子に乗って攻めにきたときこそ以下略。

スタカン改を仕掛けられた側の対策としては、カウンターの出かかりをキャンセルして避けかジャンプ(↑↑)だ。予備知識と超反応が必須。



▲相殺を取った瞬間にL2を押す。すると 2P側はカウンターが暴発。そこへリボン。

久美ちゃんインフィニティ

「無限コンボ」って言うとなんか悪いイメージがあるのでここでは『久美ちゃんインフィニティ』と呼ぶ事にする。まあ、やる事は同じだけど(笑)

久美のダッシュ攻撃には前半部分に 吹っ飛ばし属性があり、後半部分のみ をヒットさせれば相手はダウンしない。 これは弱でも強でも同じだ。

この後は久美の方が早く動けるので、 目押しで屈弱につなぐ事が出来る。

屈弱から他の技を経由して再びダッシュ攻撃までつないでいき、もう1回屈弱へ…これが『久美ちゃんインフィニティ』だ。相手をダウンさせない技のみで構成しないといけない点に注意。

この理屈を守ればどんな構成でもいいが、いちおうここでは屈弱→前入れ強(1or2)→ダッシュ強→屈弱…というパターンを標準とする。

ダッシュ弱を使用したほうが屈弱への 目押しがちょっと楽だが、つなぎが忙し いしダッシュ強ならダッシュコマンドのみ で出るのでやりやすいと思う。まあ、好 みの問題ですな。

最初は屈弱の先端を当てるぐらいの 間合いで始めよう。密着から始めるなら 屈弱を3発ぐらい入れる。

屈弱から前入れ強へは最速でチェーンする事。強スティックとかが暴発する と恥ずかしいので注意。素早く、かつ確実に。

前入れ強の1段目か2段目をキャンセルしてダッシュ強につなぐ。どっちでキャンセルするかは間合いを見て判断しよう。

ダッシュ強がヒットして相手がダウンしていなければ、目押しで屈弱へ。このとき、レバー下と×ボタンは同時に押すようにする。レバーが早いとしゃがみ予備モーションが出てしまうので、つながりにくくなるからだ。

まあ、この目押しはあんまり難しくないので、ちょっと練習すれば出来るようになるだろう。

ダッシュ攻撃が上手く当たるかどうかがこのコンボの要点なので、相手キャラやその状態によって難易度は大きく変わる。相手の状態というのは、食らいポーズが立ちかしゃがみか、位置が画面中央か画面端か、という点だ。

実戦では画面中央で開始してもすぐ画面端に到達してしまうので、この瞬間

につながらなくなる事も多い。微妙に間 合いを詰めながらトライしてみよう。

キャラ別、状態別のつなぎやすさを表 にまとめておいたので、確認して欲し い。開始する間合いにさえ気をつけれ ば、ほぼ全キャラに安定させる事も不 可能ではない。

	立ち食らい		しゃがみ食らい	
	中央	端	中央	端※1
飛鳥	0	0	0	Δ
竜子※2	0	0	Δ	0
虎美※2	0	0	0	0
めぐみ	Δ	0	Δ	Δ
久美	0	0	Δ	0
環	0	0	0	0
可莉奈※3	0	0	0	0
奈々※4	0	0	Δ	Δ
清子	0	0	0	0
キャシイ※4	0	0	0	Δ
忍	0	0	0_	0

◎…楽勝。1ループ成功したら 気絶まで持っていけ。

○…まあまあ入りやすい。 積極的に狙うべし。

△…入れにくい。

1~2ループぐらいならなんとか。

※1 しゃがみ食らいに画面端でつなぐ ときは近い間合いでつなぐ事。

※2 竜子、虎美の2キャラには立ち食らいでも前入れ強がつながりにくい。また、しゃがみ食らいに画面中央でつなぐときはダッシュ弱を使う。

※3 可莉奈のしゃがみ食らいには屈弱2発でつなぐ。

※4 奈々、キャシィのしゃがみ食らい には間合いに応じて屈弱の回数を変化 させる事(1or2回)。

実戦では、遠目の間合いから屈弱→ 前入れ強を決め打ちし、ガードされたら バックダッシュ、ヒットしていたらダッシュ 強につないでいく。上手く当たったらイ ンフィニティに移行、というカンジで。

久美が体力的に有利なときはあまり やらないほうがいい。ダメージ量は微々 たるものなので、相手の体力をなかな か減らす事が出来ない。

逆に不利なときは狙うべし。それなり のダメージを奪いつつ気絶させる事が 出来る。もう1回連続技を決めれば勝 負は振り出しだ。

つなぎに失敗したときのリスクも大きいので、ここ一番の逆転技として温存しておくのが最良だと思うが如何か。

さっさとスライサーにつないで終わら せてもいいしね。

連続技データベース

数値はダメージ/気絶値。クリティカルを考慮した期待値になっている。連続技を選択するときの参考にして欲しい。 ちなみに、生スライサーは7HIT (47.6/8.5)、生リボンは5HIT (41.9/6.5)

屈弱スタート

屈弱×2→屈強→リボン	6HIT 32.8/10.5	
『久美ちゃんカッター』。基本中の基本。 屈弱を1発にするとダメージが上がる(38.9/10.6)		
屈弱×2→屈強→スライサー	10HIT 37.5/13.5	
『カッター』の最後をスライサーにしたもの。 屈弱1発なら大ダメージ(45.4/13.6)		
屈弱×2→屈強→ダッシュ強→スライサー	12HIT 30.9/15.5	
『久美ちゃんスタンガン』。ダメージは安いか 屈弱1発ならダメージもまあまあ(39.3/15.6)		

屈中スタート

屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →屈強→リポン	9HIT 42.5/12.1
屈強→リボンよりも気絶値は高い。	
最後をスライサーにすれば11HIT(44.9/14.	1)
屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →立ち強(1)→J強(2)→J強スワン	7HIT 32.8/8.6
『久美ちゃんグラビティ』。 拾い直しの立ち強を2段当てると8HIT(34.1	/9.6)
屈中(1)→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT) →屈中(2)→前入れ強(2)→スライサー	14HIT 36/15.6
『久美ちゃんスタナー』。当てた後の状態は	あまりよくない。

屈強スタート

About About A O. A.		
屈強→スライサー	8HIT 53.8/13.8	
お手軽最強コンボ。J強からつないでも無意味(54/13.6) 飛鳥や可莉奈には11HITさせやすい(58.8/18.9)		
屈強→リボン	5HIT 45.9/10.9	
ゲージが無いときにダメージ&安定重視ならこれでいい。 J強からつなげばダメージがちょっと上がる(48.4/10.6)		

その他

前入れ強(2)→ダッシュ強(2HIT) →屈弱→屈強→スライサー	11HIT 45.4/12	
中段スタートの『裏スタンガン』。 ダッシュ強から直接スライサーにつなぐと9h	HIT (37.3/10.5)	
カウンター→屈強→リボン	8HIT 45.4/12	
中量級限定。屈強→リボンよりも気絶値は高いけど…ねえ。		

投げスタート(画面端限定、受け身可)

投げ→リボン	5HIT 47,1/7.8
大安定。投げのリスクに釣り合うかどうかは	状況次第。
スライサーだと7HIT(53.8/9.8)	
投げ→立ち強(1or2)→ダッシュ	7HIT 56/13.1
→屈強→リボン	/mii 00/13.1
こっそりと強力なコンボ(笑)。ダッシュっての	つはバックダッ
シュorダッシュ強(空振り)の事。	
最後をスライサーにすれば"裏"最強コンボ	だ(59.6/15.1)
投げ→屈強→リボン	6HIT 53.6/13
15(7 / // // // // // // // // // // // //	07117 00.07 10
上のコンボを簡単にしたもの。これでもまあ	まあ強力だが、
屈強で受け身を取られると危険。	
最後がスライサーなら8HIT(58.3/15)	
投げ→立ち強(1or2)→ダッシュ	
→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT)	15HIT 51.9/17.8
→屈中(2)→前入れ強(2)→スライサー	
投げから『スタナー』。軽量級は屈中で拾い	直しにくい。
立ち強→ダッシュ強を省くとかなり簡単にな	る(49.3/15.1)
投げ→立ち強(1or2)→ダッシュ	
→立ち強(1)→ダッシュ強(2HIT)	8HIT 46.5/10.8
→立ち強(1)→J強(2)→J強スワン	
投げから『グラビティ』。	
立ち強→ダッシュ強を省くと5HIT(43.8/7.8)	

穴埋めコンボすぺしゃるう

意味無く難易度が高いぞ。全て画面端限定、もちろん受け身可能だ!

屈強→弱スティック→屈強→強スティック→スライサーとか 最初の屈強を遠目から当てないと弱スティックがいいカンジに当たらない。

投げ→立ち強(2)→強スワン(空振り)→立ち強(2)→強スワン(カス当り)→立ち強(1)→スワン 命名『トリプルスワン』。立ち強の先端を当てた後スワン空振りで位置を入れ替える。 さらに次のスワンが1発だけ当たったらもう1回拾える。スワンマニアにはたまらないコンボだ。飛鳥で確認。

投げ→前入れ強(2)→強スワン(2ヒット)→屈強→弱スティック→立ち中→リボン 命名『トリプルブレイク』。相手を壁に押しつけながらスワン、スティック、リボンの3種類を全部入れる。 言葉では伝えにくい難しさ。虎美で確認。

新体操部の最終兵器 大久保久美の大解剖

ものすごいったらありゃしない久美ちゃんの ヒミツを君たちだけに教えてあげちゃうぞっ!!

頭

頭の中にもう一人の

自分がいる。



化学部・本田飛鳥さん

どう、スゴイでしょ!

これだけの公認凶器がありながら なかなか勝てないなんて

ちょっと情けないかも…

でも、そこがまたイイのよね!

-顔 見てるといじめたくなる。

目: 小リスのようにオドオドしている。

耳:もう一人の自分にしか耳を貸さない。

口:もう一人の自分としか会話出来ない。

心臓

妙に扇情的な切れ込み

ノミより小さい。

-レオタード

夏は暑く、冬は寒いぞ!

リボン

何でも切れる公認凶器。 台所にあると便利だ。

※その他の手具(公認凶器)

フープ

(四次元への入り口になっている)

ボール

(イヤなヤツにぶつけるのに使う)

クラブ

(サンバdeアミーゴ!も出来る)

ロープ

(本編では登場しません)

無限に凶器を生み出すジェネレーターだ!

·足

反重力浮遊装置を内蔵している。



VS 2P BATTLE TACTICS FILE

押しの強さと、破壊的な爆発力をもつのが環。固まった相手には華麗なる投げの洗礼を!

担当:Aoi7 FUNYA





新堂環のアレ

環といえば繚乱女学院の学校長の 娘であり、才色兼備のお嬢様。しか し、お嬢様といえば周りの陰口はつ きもの。この新堂環嬢も例外ではな く、一部の人にはきっとよくは思わ れていないことでしょう。さて、そ んな環というキャラをあなたが使う からには、あなた自身も多少の陰口 を叩かれることを覚悟しなくてはい けません。ただしこの場合、陰口の 内容は「な~にい?あの子お、お嬢 様だからってすましちゃってさぁ~。 あたしたちみたいな一般市民は相手 にしないみたいなぁ。っていうかぁ、 見下してるってカンジャ?」といっ たものではなく、非力なキャラを使 用している人達による嫉妬が主なも のです。実際、環の基本能力は他の キャラよりも頭一つ抜き出ているの で普通に戦って勝ってもあなたの実 力は正当に評価されません。だから、 あなたが環を使うのであればキャラ

性能をフルに生かして圧倒的な実力 差を見せ付け「いやぁ、環って強い ですからね~」と皮肉の一つもいえ るくらいになりましょう。

環は、初心者が操ってもそこそこの勝率を得られたりします。ただ、それ以上の勝率を得ようとするならば重要になるのは攻めよりもむしろ守りです。守りや回避行動のスキルが上昇するたびに環はどんどもとなっていきます。今回の記事は主に攻めの幅を広げるような攻略が対にいるんなページを読んで守りの知識を詰め込むことをオススメします。

(守りの知識は使用キャラを変えても流用できますからね) どうせ環を使うんだったら、まわりにインチキだといわれるくらいに徹底的に極めてみるのも良いでしょう。まわりの妬みを誉め言葉と思えるくらいになれば、あなたも一人前のお嬢様です。

生徒会長の能力

- ー、リーチが長い。
- 二、投げ抜け受け付け時間が2フレーム。
- 三、通常技等の攻撃値・気絶値が高い。
- 四、屈中の攻撃判定低い。
- 五、ガード不能技を持っている。

基本技解説

通常技

☆立ち弱

連打能力はあるが、やはり使い道は少ない。威嚇か 高い位置の相殺ぐらいに使おう。

☆立ち中

出も早くリーチがある。相手のダッシュや技の出鼻 を挫くのには使えるが、頻繁には使えない。使うと ころはあるので間合いは覚えよう。

☆立ち強

2段技で攻撃力・気絶値がかなり高い。生当てだと空中復帰されるので、連続技に使う場合は立ち強の前にダウン技を挟むか、立ち強のあとに技を繋げよう。空中ガード可能なので対空には使いにくいが、早目に出すと一応は使える、相殺orガードされたらジャンプ等で硬直を消そう。

☆しゃかみ弱

接近戦で相手を固めたいときや、困った時に出すの に使える。連打ができるので連続技時にヒット確認 が取れやすいのが利点。

☆しゃがみ中

移動技なのでリーチがあり、なおかつ判定が低いの 全キャラのダッシュを潰せるようになっているのが ポイント。攻撃発生時間も長いので置き攻めや、中 距離での威嚇として使える。置いておくという感じ で使おう。相殺合戦には弱い。

☆しゃがみ強

空中ガード不可が最大の特徴で、起き攻めなどで効力を発揮します。ダウン判定も持っておりコンボの要。CJがあるので生でも頻繁に使う場面が多くあります。(後述)

☆ジャンプ弱

リーチが横に長いので、威嚇対空に使える。連打が できる。

☆ジャンプ強

当たり判定が低く、相殺も2つ付きで信頼のおける 技。ジャンプ大は降りより昇りに使うことが多い。

☆ジャンプカウンターアタック(JCA)

他のキャラより完全無敵時間は少ないが、判定は強いのでタイミングさえ間違わなければ相殺合戦にも勝てる』ジャンプからの対地攻撃には J 強よりこちらがおすすめ』なるべく低くあてにいこう。

☆カウンターアタック(CA)

イマイチ使い道がつかめない。無理に使うなら、手軽に出せるGC技として使うぐらい。

☆ダッシュ弱(D弱)

突進必殺技と言えば聞こえは良いのだが、威力が弱い。 屈強から拾う連続技用。

☆ダッシュ大(D強)

根元ヒットの吹っ飛しは魅力的だが、強ロブと比較 すると物足りない。下段攻撃には強いがリーチが無 い。投げからの暴発意外ではなかなか見かけない技。

☆立ち中2段目

立ち中から、再度中ボタンで出る技なのだが弱い。 ヒット数or距離を稼ぐ以外には使い道が薄い。

☆立ち前強

間合いの広い攻撃なので、連続技の繋ぎとしては使 えますが、攻撃予備動作にもキャンセル攻撃ができ てしまうので注意しよう。ヒット確認からでも充分 繋げるので、焦らないようにしよう。

必殺技・超必殺技

☆百裂サーブ

接近で当てるとラケットに当たってしまいボールが当たらない(汗) バックステップする相手に使うと当たるが、やはり使い道は薄い。

☆ロブ落とし

攻撃値・気絶値・無敵時間・攻撃判定・攻撃属性と申し分無いが、リスクはデカイ。起き上がりやGCなど使う所は多い。強い技なので頻繁に使うとバレやすいので、隠し玉や緊急用に使うとよい。根元が叩き付けなので、連続技の締めにはもっとも適してる。

☆攻撃∨

完全無敵時間もあって接近戦では強い技なのだが、ガードされるとリスクが大きすぎる。イマイチ。

☆迎撃V

途中からガード不能になるので使い勝手は良いが、慣れてる相手に使うと大きなリターンが帰ってくる。相 手の着地とかに合わせると、当ってくれる場合が多い。ヒット後に浮かなかったら投げを狙ってみより。

☆ダイナマイトサーブ

近距離では全然使えないが中距離でポイントヒットするとかなりの破壊力を見せてくれる。連続技では有名。 記き上がり等で相手のバックステップに合わせると、ポイントヒットできる。

中距離での闘い

中距離でもそつ無くこなす環。 だが、やはり近距離マシンなので 近づいていく行動が多くなる。ダ ッシュ以外にもジャンプでも近づ きやすいので両方をうまく活用し て近距離戦にもっていこう。

●屈中

リーチも長く、全キャラのダッ シュも潰せる万能技。相手のダッ シュに合わせて刺すのだが、相手 が近づいたら置いておくという感 じで良い。ヒットしたらコンボを 決めよう。ガードされた場合は (屈強→) CJなどに繋ぐか、屈中 で止めフリーの状態に戻すのだが、 ガードの確認はむつかしいのでヒ ットでもガードでも、屈中の後に CJ(後述)登り強攻撃と繋ぐと よい。有効といってもやはり読ま れると潰されるのでほどほどに。 相殺時は再び屈中を出すのも良い が、出が遅いのでやはりジャンプ や避け。近かったらD投げに持っ ていきたい。

●ダッシュ→避け

近距離戦に持ちこもうとして、 生ダッシュで近づいても潰される のは目に見えてるので、ダッシュ で近づき屈中の間合いぐらいになったら避けをすることにより相手 の攻撃を食らわずに近づくことが できる。もちろん避け中は投げ抜 けは必須。地上から近距離戦に持っていくのに最適。避けからさらに近づきたいのなら、再びD避けや環ドームをなどを使おう。攻撃に転ずるならD投げ・屈中などを使っていこう。

●D投げ

D避けを頻繁に使って、目の前で避けると刷り込ませておいてダッシュダッシュで近づく。すると相手は意表を突かれ、状況を判断しようと止るので、スパって投げてよう。覚えておいて損はない。

●環ドーム

中距離でも活躍してくれる環ドーム、もちろんダッシュジャンプ発動です。登り大は当たらなくも全然OK、狙いは接近戦に持ちこむことです。降りJCAが当たったらコンボに繋ごう。詳しくは"環ドーム"で説明します。

●立ち中

屈中があるので使えないと思いがちだが、屈中より長いリーチを うまく使うことにより立派な中距 離技として使える。ギリギリの間合い出せばガードされても避けれても反撃が受けにい。相手の技の出だしを潰すのが目的。立ち中の間合いは、大体でいいから覚えするこう。相手に当たった場合は前強に繋ぐのだが、距離が遠いためこれ以上の連続技を狙うのは危ない。ガードされてもヒットしてもジャンプに以降するのがベスト。

●ダッシュ→ガード

なんら意味がなさそうな行動だが、実は相手の心理を突いた巧妙なトラップ。相手はいきなり目の前で止まられるとついつい威嚇で攻撃を出してしまう、そこをガードからの移動避けで潜り込むんだり、GCで反撃する作戦なのだ。 実践では有効なので覚えておこう。

●立ち弱&屈弱

屈中や立ち中の間合いを、相手 に掴ませないように隙が小さい技 を混ぜてみるのも良い』 乱発注意。



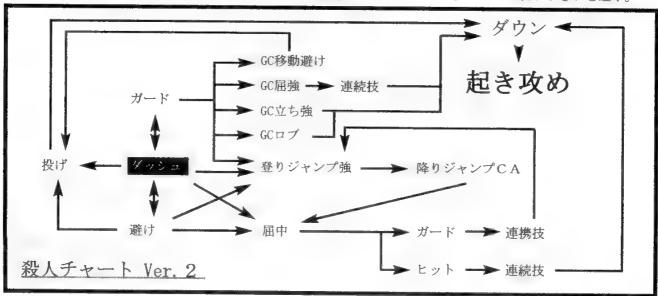
↑この距離でダッシュを立ち中で相殺。



↑相手が何もしなか ったら・・・。



↑バックステップの 終わりぎわを迎撃。



近距離戦を極める。

環は中段が無いため相手を揺さ ぶることはできないが、強い連携 と必殺環投げがあるのが強み。ガ ードと避けをメインに近距離戦を 制しよう。

●屈弱

近距離戦で様子見など、時間が ほしいときにバリア感覚で屈弱を 連打。ヒットorガードで屈中へ繋 いで連携もしくは連続技へ。1~ 2発止めで、GCや移動避けを誘 ってみるのも重要。

●屈中

中距離の戦略とほとんど同じで、 置いとくという感じで使えます。 前ダッシュで逃げようとしてくる 相手には最適。

●屈強→C J

屈強で相手を固めておいてのC Jから環ドーム零式(後述)や、 着地投げなどに繋いでいきます。 相手のジャンプの出際に合わせる と潰せる。

●投げ

相手が固まった時や避けた時に はもちろん投げ。連携で相手を固 めておいて投げにいこう。

- ●避け→投げ
 - →打撃
 - →環ドーム
 - →避け

避け中は特殊投げ以外は無敵な ので気兼ね無く使ってもよいので すが、避けばかり使うと相手はダ ッシュ等で逃げていってしまうの で注意。

- ●ガード→GC環ドーム
 - →G C 投げ
 - →移動避け→投げ

→環ドーム

避けとほとんど同じですが、投

げ抜けが安定して入れれないので、 生投げには弱い。ガードからはG C投げと移動避けをメインに。マ ンネリにならないように、環ドー ムなども使っていこう。移動避け からD投げの弱点のバックステッ プやジャンプには、空中投げ・D 弱・ダッシュで近づくなどで対処 していこう。

★中段が無いので、環からの攻撃 は実は不得意。「避け避け投げ避け」 や「ガードから~」などの受け側 から攻撃がもっとも得意な戦い方。 でも、攻めと守りのバランスの良 い戦いが一番良い。



↑しゃがみ弱。



↑立ち弱を透かして。



対空技

SP2は絶対対空攻撃というの はないが、有効的な対空技はいく つかあるので紹介しよう。

●強ロブ落とし

必殺技の中で無敵時間もあって 空中ガード不可なので対空っぽい 技に見えるが、実はあまり対空と しては使えない。引き付けなくて、 かつ高めに打たなければ対空技に なる。だが、2段」や無敵技に弱

●G C空中投げ

対空の中で一番信頼がおけるが、 壁受け身を取られると威力が全然 無いのが辛い。だが壁に吹っ飛ば すので壁際戦に持ち込むことが可。 2段技の1段目でもしっかり取っ てくれます。やり方は飛鳥の攻略 記事を参照してください。

●GC立ち強→強ロブ

1段攻撃でなおかつ相手が高め でジャンプ攻撃したときにはコレ。 攻撃値と気絶値と文句無し。これ は対空だけでなく相手の硬直が長 い技をガードした時にも使えます ので要練習です。マクロを使うと 楽。詳しくは後で説明しています。

●GC屈強→連続技

一番威力はありますが、GC立 ち強のガードよりまた高くなりま す。狙えるところでは狙っていき たい。これも対空以外で使うとこ

を参考にしてください。 ●空中投げ

相手がGC対空を恐れて、攻撃 が低めになってきたら空中投げ。 相手の攻撃がでる前に登りジャン プから投げよう。GC空中投げと 同様、壁際戦に持ち込めるて相手 が受け身を失敗したら追い討ちが

ろは多いのでマスターしておきま

しょう。やり方は後述のGC講座

GC立ち強

このぐらいの高さの 時はGC立ち強を積 極的に狙っていこう。





環投げ解説

威力も全然なく気絶値も低いから 使えないと思われがちな環投げが なぜ使えるかというと下の3つの 利点がうまく噛み合っているいる からである。

SP2の対戦をしていれば避けの使 用頻度が高いことに気づく、その 避けに強いのは投げなのだが相手 が避けと読んでいても、相手が避 け中に投げ抜けコマンドをいれて おけばあっさり投げ抜けされイー ブンになりがちである、でも環の 場合は投げ抜けの受付時間が短い 為ちょっとやそっとでは投げ抜け されない、そこが強みなのである。 たしかにダメージはかなり低いが 攻撃の流れを考えると全然違う、 相手が投げられ後に壁受け身を失 敗するとかなり大きい追加ダメー

ジを与えることもできます。 投げるポイントとしては

- ●起き攻め
- ●ダッシュから
- ●ジャンプから
- ●避けから
- ●移動避けから
- ●相手の隙に

などがあります。他にも色々投げ るチャンスはあると思うのでココ だと思ったらスパッと投げてみる のがベストです。詳しくは戦略の 所で書いてあるのでそこを参照し

投げ抜けされても…

↑かなり先に動けま る、置き攻めしよう。 てください。

投げ抜けられ後は「起き攻め」 と同じ要領ですので、環の方が全 然有利ということを忘れないでく ださい。

投げからのコンボは後述。



が取りにくい鑑近くの為受べの0距離投





環投げの利点

- ●投げ抜け受付時間が2/60フレーム (通常は5~8)
- ●投げ抜けをされても先に動ける
- ●相手が受け身を失敗したら追加ダメージが与えられる

D投げくダッシュ投げ>

普通にレバー横入れ強ボタンで も投げはでるのですが、ダッシュ を組み込むことにより無敵時間と 移動距離が稼げるD投げについて 説明します。

どうやって出すのかを簡単に説 明すると「とにかくレバー前を連 打をしてダッシュを発動させ、ル バー前入れっぱなしで一瞬遅らせ て強ボタンです」一瞬遅らせる理 由はダッシュの出だしに無敵時間 が存在しており無敵時間を出して いる間に少しで相手に近づくため です。かなり必須技なので要練習 です。

万能だと思われるダッシュ投げ にも欠点はあります。相手にD投 げがくると読まれ、バックステッ プやジャンプなどをピンポイント でされるとD投げが失敗してD強 に化けてしまい大きなリターン

が返ってきます。

反応ができる人ならバックステ ップを見えたらボタンを押さなけ れば前ダッシュだけになるので良 いのですが普通は反応できません。

D強の暴発に注意

起き上がりなどD投 げを狙う時に読まれ てバックステップさ れると辛い。







D強に化けてしまった時に、も

し相殺した場合は再びD投げを狙

ってみたり、ジャンプ等などで良

い方向に持っていきましょう。



↑起き上がりにダッ シュ連打。



↑無敵時間を使って 近づく。このときは レバーは横。

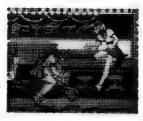


↑横を押しながら○ で環投げで完了。

起き攻め圧力方程式

→1番やっかいなバックス テップ。確実に潰せるのは 迎撃∨なのだが、読みがは ずれるとかなり辛い。他に、 ダッシュして屈強もあるが、 タイミングはむつかしい

が、コンボに繋げ るので威力はあ る、どちらにしろ アンパイは無い。 画面端の場合はバ ックステップは無 いと思ってよい。



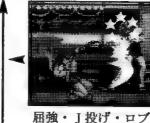


↓ ジャンプする相手には 屈強が有効的。難しいが 保険で投げ抜けとCJを いれておくとよい。(コ マンドは下強→後強→上 連打) 屈強が当たったら

> コンボに繋ごう。 J投げは気持ち 遅めに。



迎撃V・D屈強



置日

投げ

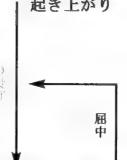


↑無敵技をやってくる 相手には避けるか、ガ ードからの攻撃避けで 透かしてから反撃しよ う。避け中は投げ抜け を入力することにより 投げをやられても仕切 りなおし以上には持っ ていける。もちろん诵

常技にも有効。



起き上がり











↑起き上がりに避け をしてくる相手にはも ちろん環投げ。屈弱を 置いておいて、避けら れたらすぐに投げでも 十分間に合う。避けは あまり無いと思うので 覚えておくぐらいで。

起き攻め圧力を覚えることによ り、試合が楽に運ぶので必ず覚え ておこう。ほとんどの行動に対処 できるので、あとは読み合いです。

基本的は攻撃してくる相手には 避けorGC移動避け、固まってる 相手には投げ、そして投げと逃げ る相手には打撃の3種です。これ らの他に、環ドームは安定して使

いやすいです。 安定として は、屈中を置 いて屈強に繋

いでCJ。ガードされても反撃さ れにくいうえに、登りジャンプか らから環ドームor零式に切り替え ることができます。難しいが屈中 に投げ抜けを入力しておくと、さ

↑ D投げを狙ってくる相手には屈中を置いてお くのがベスト、密着よりやや後ろから攻撃する のがポイント。屈中は他に前ダッシュ、D攻撃、 通常攻撃などを潰してくれる。

> らに安定度が増します。スタート は屈中or屈強スタートが良いです。

壁際時の起き攻めもほとんど同 じだが、バックダッシュが無い分 だけ楽です。

テクニック~その壱~



CJをすることにより、より良い環ライフをおくれるようになります。他のキャラでも使える事なので、覚えておいて損は無いです。

自分の技の硬直を消してジャンプするという感じなので、硬直やの割り込みGC攻撃は食らいをなります。空中ガードであるためでで、変化が変化が変化が変化が変化があるととできるとでは、たらなどではないで、でで、変が、をなどは、ないで、ないと思います。をあるという。

やり方を説明すると、

1、相手にガードのエフェクトが 出ているときにレバー上を2回。 と、これだけです。(斜めは不可) 感覚で覚えてください。レバー上 を多く入力していると、ジャンプ 後に2段ジャンプがでてしまい、 この後の迎撃ができなくなる可能 性があるので、ジャンプしたら止 めるようにするとよいです。出に くいですが連打でも一応はでます。

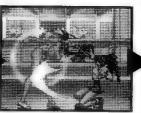
連打で出なかった場合、相手が GCを出すと自動でジャンプする ようなしかけになります。うまく 使い分けよう。

ジャンプが出たらそのまま登り 強を出して降りにJCAや、2段 JからめくりJCA等で攻め続け よう。

上上のあとにバックジャンプを 入力すると大きく後ろに下がるこ とができます。



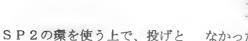
↑屈強がガードされ エフェクトがでてる。 (この時、上を2回)



↑久美は屈強の硬直 にGCリボンを出す が



↑見事ガード。この あとJCAが当たる。



ム、使い方を説明していこう。 出し方を説明すると、

同じぐらい重要性を持つ環ドー

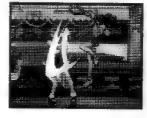
1、登りに強を出す

2、降りにCAを出す

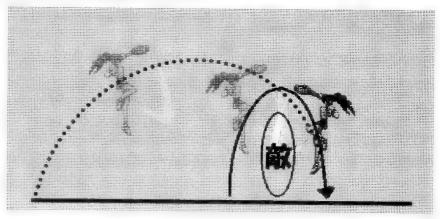
といたって簡単。ジャンプ登り強 を出し、降りにJCAを出すだけ と一見貧弱そうな連携なのだが、 これがかなり強い。環のJ強は下 に判定が長いので、登りで出すこ とにより地上の相手の動きを止め ることができ、JCAは相殺が強 く、打ち負けることが少ないうえ に、低空で出すことによりGC反 撃されにくい。押さえておきたい ポイントは近距離と中距離では1 の出すタイミングが違うことだ。 近距離ではジャンプの出始めすぐ にJ強を打つのだが、中距離の場 合は頂点のちょっと前当たりでや るのがベスト。相手の動きに合わ せて出すポイントを変えたり出さ

なかったりしよう。 2は低空で当 てると反撃が食らいにくいので引 き付けて当てにいこう。 目安とし ては相手の腰ぐらいに当てるとい う感じ。ですが引き付けてCAは 空中投げとか立ち大に弱いですの で、早めにCAを使うことも忘れ ないようにしてください。

降りCAを避けてくる相手には 投げが有効。他に、降りCAを入 れずにそのまま着地して投げや、 いきなり下段等を混ぜると効果的 です。距離やども変えてみてイヤ らしく攻めていこう。環ドームの 後、再び環ドームで固めていこう。 固まってきたら投げにいこう。



いこう。 手の腰を狙って 一降りCAは相



テクニック~その弐~



文中にも説明しましたが、ちょっと癖があるのでマクロを使った方法を詳していきま者でいまり上級者ではなり上級とロンがあるできなが、立立な撃などを初心になります。特殊仕様があってR1を解した時にも再び認識があるので注意してください。

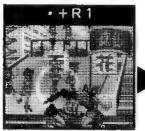
①は普通の立ちガードです。ポイントは相手の連携の最後をGC

することです。連携・技の途中だとGCダッシュしても潰される繋げるれいじょう繋間の最後、これいじょう繋間のが技(ダッシュ攻撃や者ど)のジャンプ強、必殺技でです。②はアーニュのはR1はアーニューのはです。③のR1→強のとです。のR1→強のです。のたるとクレタクのクレイです。例えるとクレタクのクレイをは、またないまった。

ジーダッシュみたいな感じです (笑)。この時もまだRIは押しっぱなしです。④で強ロブを撃ってまる。この時に必殺マクロををうまして必要である。この時に必殺マクロを離して、レバー下とR1を離して、レバー下とR1を離りである。これで後にやりまする人は、R1のよりでは混乱する人は、R1を使うことによりGCCからでは届かない相手に使うGCCからさい。



①まずは相手の攻撃をガ ード、レバーはニュート ラルが良い。



②レバーニュートラルの まま、R1でダッシュ発 動



③一瞬待ってR1を押しながら強でダッシュキャンセル立ち強を出す



④2Hit後、レバー下とR 1を離すとマクロロブ落 としがでて完了。



環ドームとCJを合わせたテクニック。主に画面端での起き攻めで一番効力を発揮するのだが、中央でも使えるので覚えておこう。

画面端の起き攻めの場合は、後ほど紹介する起き攻め表を参照して、屈強か屈中でスタート。CJして登り強→降りJCAに繋ぐ。CJは真上しか飛べないが、画面端なら問題では無い。

屈強がヒットしても登り強まで はコンボとなり、受け身を取らな かったら降りJCAまで繋がるよ うになっている。

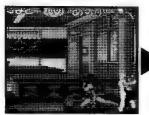
ガードされても対策は少なく安定していて強い。だがやはり同じことばかりだと迎撃されるので、 色々なパターンを持って攻めていこう。

C J の後に登り強を出さなければ2段 J で逃げたり、相手の裏にまわることもできる。

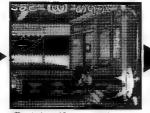
画面端で降りJCAがヒットしたら、屈中→前強→迎撃Vにつな

ぐと壁受け身を取られないコンボ ができる。

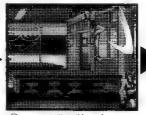
画面端の起き攻めは、壁が近いので投げ後の受け身が取りにくし、相手は起き上がりでバックステップで逃げれない。環の狙い目とするところなので画面端に追いつめたら2度と逃がさない気持ちで攻めよう。



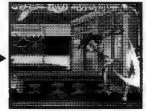
①屈中を置いておく。屈 強スタートでもよい。



②屈強に繋ぐ。屈強は入 れなくても可。



③C Jで登り強。なるべく低空でだす。



④降りJCA。なかなか 費されにくい。

基本コンボ

実践では、屈弱より屈中を頻繁に使うので屈中スタートとなっております。屈弱スタート時は段数を削ってみたり、屈中をJCAなどに置き換えて使ってください。

超基本の①は一応全キャラ入るのですが、軽量級にはちょっと難しいのであえて中・重級にしました。立ち強をしっかり根元から2 Hitさせましょう。

②は①で入らないキャラ用と、 立ち強が1Hitの為に屈中の前 に屈弱を入れる余裕があるコンボ です。弱連打が当たった場合など に使おう。立ち強→J強→JCA でも入ります』

もっとも威力があるのが③。① と同じ中・重級で、難しくなって おりますがこちらを当てていきた いですね。ポイントとしては、1回 目の立ち強をなるべく密着で入れ、 ダッシュで近づき2回目を入れる という具合です。ダッシュはマク ロを使うと楽になります。重量級 の方が入りやすいです。

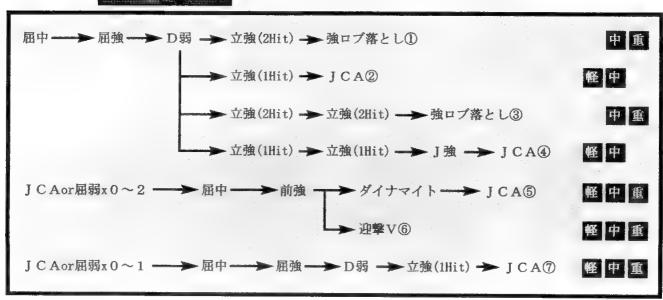
④は②をランクアップ版で、軽量級にはなるべくこれを狙っていきましょう。立ち強は腰上ぐらいの高めで当てて、2回目の立ち強は早めです。ジャンプは斜め押しっぱしで2段ジャンプがでます、

立ち強は低めで当てなくてもいいです。そのまま降りJCAが当たるのですが、難しいのならJ強は省いて登りJCAで締めてください。

⑤はダイナマイトを絡めたコンボ。ゲージが90%ぐらいでも溜まるので、チェックして決めてもできない。ダイナマイトが決まるい。ダイナマイトが決まるので屈弱や立ち中ながら決めよう。ダイナでもりJCAが決めると相手は受けりを取らざるえなくなります。一応、間合いが厳しいですがダイトも入ります。

もしゲージが無くげ、屈弱連打から入ったら⑥のコンボを決めよう。ラストが吹っ飛ばしじゃ無いのが寂しいけどダメージはそこそこあります。迎撃Vの後に高めに浮いていれば、立ち強→強ロブ落としが入ります。リスクは無いのでどんどん狙っていこう。

環ドームなどでJCAが当たったり、屈弱スタートなら⑦。色々な場面から安定してはいる基本コンボ。ラストを立ち強→2J→登り強→降りJCAにできたらさらに良いです。



投げからの追いうち

環投げ後に相手が受け身を失敗 したら追い討ちを与えることがで きます。大きなダメージ源なので ミスを少なくしよう。

一番簡単でしかも安定した攻撃 値・気絶値を持つのがAコンボ、 降りてくる相手に立ち強を根元か ら2Hit決めてロブで締め、相手の 受け身ポイントは上空と地上の2 つなのだがどちらにしろ環が先に 動けるので起き攻めを備えよう。

Bコンボは迎撃Vで裏回りする

のがポイントでヒット数が多いの でクリティカルが狙えます。屈大 のリーチも長いので立ち強で届か ない時はこちらに切り替えよう。

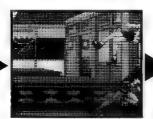
体力の半分は持っていくCコン ボ。ポイントはダッシュで相手の 下を潜り、相手の後ろについたら レバー後ろを一瞬入れる。レバー をニュートラルに戻してから立ち 強で自動振り向き立ち強がでます。 あとはダッシュ立ち強で拾ってロ ブ締めです、ダッシュ立ち強はダ

ッシュしてからレバーはニュート ラルです。要練習。さらに難しい ですが、立ち強(2Hit) x 3 でも可。 2回目の立ち強の時にダッシュで 深めにいれ、3回目へのダッシュ は短くして立ち強へ。

ラストのDコンボは魅せ技でダ ッシュ屈強の裏を当てた後、自動 振り向き立ち強で拾ってコンボに 繋ぐという技です。違う技に繋ぐ と一番減るコンボになるがとにか く難しいです。



このぐらい開いた状態 で、投げコンボが確定な ら回り込みコンボへ



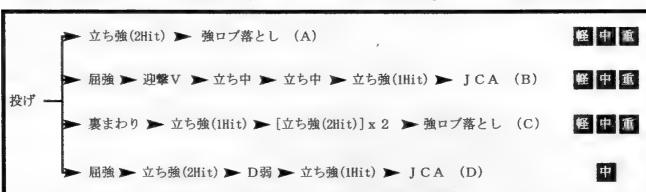
↑相手の下をダッシュで 潜る。(マクロは使わな いほうがよい)



↑相手の後ろに回り込ん だら、レバー後ろを一瞬 入れてから立ち強。



↑あとは立ち強からダッ シュで近づき、再び立ち 強を入れてロブ落とし。



に相手が受け身を取らない場合、 追い討ちが入れることができます。 なかなかチャンスは少ないと思い ますが、ダメージが大きいので相 手が受け身失敗時などちゃんと拾 えるようにしておきたいです。

モーニングコールの入れれる条 件としては、1~2Hitまでのコン ボを入れて相手が受け身を取らな かった場合のみです。モーニング コールコンボとしては、

地面吹っ飛しや、ダウン攻撃後 ●ダウン→立ち強(2Hit)→強ロブ が一番安定しています。めぐみに は入らないので、めぐみのみ屈中 →強ロブにしましょう。ダウンし ている相手にダッシュで近づいて

↑空中戦でJCAヒ ット。



↑相手が受け身失敗、 密着する。

(ほぼ密着)立ち強からロブ落とし 生の屈大や空中戦でのJCA後 などです、他にも状況によって入 れれるので覚えておきましょう。



↑立ち強からロブ。 忘れないように。

気絶時に決めたいコンホ

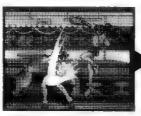
相手が気絶している時は絶好の チャンス。環の最高威力のコンボ を叩きこむのだ。

環のコンボと言えば①というぐらい有名なコンボ。操作もいたって簡単で誰でもできると思います。 ヒット数を少なくして、一発の威力をあげたクリティカル狙いのコンボ。

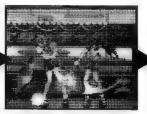
②、③は基本コンボとほとんど同じなので説明はいらないと思い

ます。JCAスタートです。

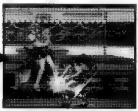
④、⑤のコンボについては下記 で説明しています。ピヨリコンボ の中で一番最**優**先されるコンボ。 威力はケタ違いです。



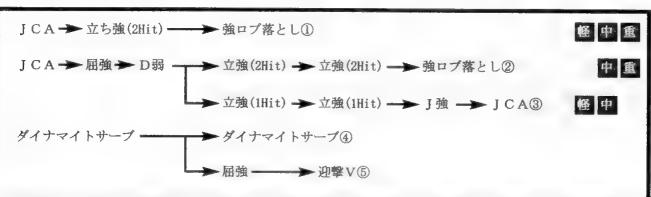
↑気絶してる相手に は低めでジャンプ強。



↑ 着地後すぐに立ち 強(2Hit)を当てる。



↑締めの強ロブ落とし。とにかくコレ。



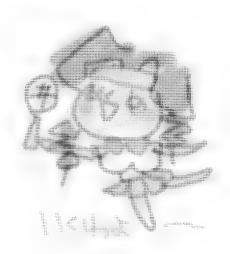


その他の色々なコンボ

色々な実践的なコンボを紹介してきましたが、ラストに魅せ技、限定、自己満足などといったコンボを紹介 してきたいと思います。こんなのも入りますよって感じで覚えておいてくれれば幸いでうす。ちゃんと実践に も使えるものもあるのでよかったら使ってみてください。

- ●屈強→D弱→立ち強(IHit)→J強→屈強→迎撃V or ダイナマイト コンボの途中にJ強を入れるだけの満足コンボです。J強は降りで当て、先に着地して屈強で拾う。減りは意 外とありますがスタートが屈強は辛いですね。
- ●JCA→屈強→迎撃V→立ち強(lHit)→迎撃V うまくいけば13Hitという欄では最高ランクのヒット数コンボ。重さによっては入らないキャラあり。
- J 強→立ち強(2Hit)→D弱→立ち強(1Hit)→立ち強(2Hit)→強ロブ落とし 期待攻撃値71、期待気絶値19.75と環最高ランクのコンボ』虎美でしか確認していませんが、重量級な ら入るかもしれません。2回目の立ち強はダッシュでなるべく潜り込んで、3回目はすぐに。もちろん強ロブ 落としは根元から入れないと威力が落ちてしまいます。スタートがJ強なのはただ数値を稼ぐだけでJCAや 屈中スタートでも入れれます』
- J 強→立ち強(2Hit)→D弱→立ち強(2Hit)→立ち弱→立ち中中→立ち強→ J C A 上のコンボの気絶値を重視したヴァージョン。期待攻撃値 6 4 . 1 2 5 、期待気絶値 2 1 . 5 と素晴らしい。 が、重量級相手に 2 1 決まってもピヨらない・・・きびしい。
- J強→立ち強(2Hit)→D弱→立ち弱→立ち中→立ち強→J弱×4
 中量級にはコレ。攻撃値が55とちょっと寂しいが通常気絶値が21もある。J弱は2段ジャンプから高めで当てにいこう。改良の余地あり。軽量級には「J強→立ち強(2Hit)→D弱→立ち強(1Hit)→J弱×4」気絶値は19あり、立ち強は高めで当てよう。
- ●屈弱→立ち中中→ダッシュ→立ち弱→立ち中中→立ち中→前強 立ち中中からこんなのも入りますよっていう紹介コンボ』立ち弱に繋げるには一瞬だけダッシュが必要です。 「屈弱→立ち中中→立ち中中→立ち中→屈中→前強」の方が簡単ですね。よい締めが見当たらない。
- ●屈中→屈強→攻撃V→立ち強(1Hit)→攻撃V 攻撃Vが2回組み込んだコンボ。立ち強をいれずに攻撃Vから攻撃Vに繋いだほうが簡単だ。





キャラ別対策

vs飛鳥

飛鳥は接近キャラなので、懐に 入り込みやすく戦い。気をつけて おかなければいけない点は、

●避け中は必ず投げ抜け

飛鳥の投げは逆転性を秘めているので、ちゃんと投げ抜けができる所は押さえておきましょう。

●画面端の n 択

画面端でのn択ははっきり言っ

て反応できません。そこで下段or中段を、感を頼よりガード。うまくガードができたら1段目で移動避けに移行できるようにしよう。これならかなりの確立で逃げれます。あとジャンプで逃げたり、GCジャンプなどを覚えておくとよいでしょう。



↑画面端で攻撃をガードした ら移動避けで反撃へ

vs竜子

投げには細心の注意が必要。一度のミスで死を招くこともあります。

●まずは移動避け

相手の攻撃をガードしたら、最優先で移動避けで掴 みにくくしよう。移動避けからは逃げたり、攻撃し たりワンパターンにならないように。

●中距離での試合

近距離戦はちょっと分が悪いかもしれません。中距離でペチペチ攻めて、相手が打撃できたら移動避けから投げを狙おう。

●スラは注意

万能な屈中も竜子のクイックにはかなり弱いです ので、中距離での乱発は控えよう。

vs可莉奈

メガヒー以外は怖いモノはあまりありません、怖がらずに攻めていくことが重要です。幸せなことに 環はダブルメガヒーが入らないという特典あり。

●ゲージがあるときは逃げる

可莉奈がゲージが溜まってる時は、逃げちゃって も良いです。痛いですし。ジャンプ等で追いかけて くる所を迎撃にいこう。

●投げは痛くない

投げのダメージは全然なく、追い討ちも難しいので全然意識しなくても良いです。 セットアップ等で 固められても、投げは食らっても良いので焦らずに 行動しよう。

vs虎美

自分より強いキャラはイヤですね。 とにかく接近戦に持ち込もう、遠 距離・中距離ではかなり不利です。 環ドームや避け避け避けでどんど ん近づこう。

●屈強バックダッシュ

虎美の屈強は環の屈中のリーチ より長く、遠距離・中距離で足払 い合戦をやっていると負けてしま います。かといってガードして もバックステップで逃げられるし、 完璧な対処方は無いです。

●起き上がりn択

飛鳥と同じで起きあがりにn択をかけられます。やま感でガードからの移動避けやジャンプ、D投げなどを使って回避していきましょう。たまにはロブで潰すのも良いかも。



↑このリーチ・・・。近距離戦 に持ち込もう。

vs奈々

怖いものはありません。ガスガス 攻めていきましょう。

●相手のダッシュに屈中

ダッシュ攻撃が多いので早め

の屈中で潰せることが多いです。 うまく合わせていきましょう。

●上から攻めよう

対空迎撃に乏しいので、環ドー

ムをうまく使って上から攻めていこう。

●バーニング中はちょっと注意 屈強に注意です。投げは余裕。

キャラ別対策

vs清子

屈強は頑張って避けて、上から 攻め込もう。かなり辛いです。

●上から攻める

地上にいると負けるので環ドーム で近づいて避けてきたら投げにい こう。

vsめぐみ

めぐみ戦は安定が無く、読み合い試合になります。直感でいくと 良い方向に・・・。

●ダッシュ強から

めぐみのダッシュ強からの連携 はかなり曲者です、これをうまく 対処していけると試合が優位に立 てるでしょう。D強からふみ投げ にきた場合は、D強のヒット 後にジャンプして空中投げで反撃。 再びD強でくるようならGC屈強 →連続技。あとは前ダッシュして みたり、ロブを打ってみたりワン パターンにならないようにしよう。 攻められても気持ちは上に持とう。

●中距離での屈中

中距離で屈中をやるとふみふみ乗っかりで迎撃されるので注意。

vs久美

久美からは投げてこないので、 打撃の守り重視で攻めていこう。

●屈弱連打

屈弱をガードしたら移動避けで入り込み、ダッシュ避けで徐々に 近づいていこう』射程内に入った ちD投げや環ドームへ。

●GCリボンカッター

注意しなければならないGC

リボンカッター。 寸止めやキャン セルジャンプなどを使って、ガー ドしてから反撃に転じよう。

●空中戦

空中戦はやはり久美の方が上手、 空中戦の場合はジャンプ弱が使っ ていこう。

vs環

同キャラ対戦。避けたら投げら れるので、攻めていきましょう。

●移動避けをされたら

移動避けで懐にもぐられたらピンチでもありチャンスでもあります。 ジャンプやバックステップで相手のD投げを暴発させたりし、 投げを狙いにいってりしよう。

vsきゃしい

一番辛い相手ですね。近距離戦に持っていきたい のですが、きゃしいの方が得意なのでここは中距離 戦を重視してきます。

●屈中を多めに

近距離戦がダメなので、屈中でのペチペチとなります。中距離での相手のダッシュやトリプル等は潰せるのですが、近距離では無敵時間とやらにやられてしまうので屈中は中距離だけの方が良いです。近距離で使う場合は、最低でもガードさせてCJができないと辛いです。

●環ドーム最高

地上が無理なら空中から攻めるのが一番です。で すが接近戦に持ち込まず、近距離と中距離の間ぐら いに着地するのが理想です。

VS忍

爆発的な破壊力があって、一瞬も気が抜けない試 合に。欠点の投げができないって所を突いていこう。

●中距離は不利

中距離戦は忍の屈中の方が有利。避け・移動避け・環ドームを使って近距離戦に持ちこんで闘おう。接近戦に持ち込まれたら、逃げるか投げにおこう。

●やはり避け投げ

2択攻撃が怖いのでとにかく1撃でもガードした ら移動避けで入り込む作戦でいこう。通常も避けを 頻繁に使っていくとよい。

●困った時のロブ落とし

ほとんどのラッシュを止めるが、やはりリスクが 大きい。ロブ落としは切り札として考えてイおこう。

vsAoi

私がSP2をやり始めた時の環評価は中の下ぐらいだったのですが、使い人が増えてぐんぐん伸びてきました。これで優勝者という設定に恥じませんね。これから対抗策を練られていくんでしょうけど…。深くないキャラなので初心者でも楽しく使えると思います。

環を使ってあげてください。

vsFUNYA

ども、FUNYAです。去年の冬に発売されたver 1を読んで感動していた自分が、今回手直しとはいえ この本の製作に参加できて嬉しい限りです。皆さんも この本を読むだけでなく、いろんな人達と熱い対戦を してみませんか?意外とあなたのすぐ近くにツワモ ノが住んでいるかも・・・。



豊田可莉奈対戦攻略

相棒のカエル『ケロピョン』と共に日夜闘い続けるバイオソルジャー! ケロピョンとの息の合った連係によって様々なバリエーションの攻め、守りを展 開する事が出来る玄人好みのキャラです。強気系女の娘マニアや、ライバルマニ アにもオススメです。

攻略担当:おかべ

攻略協力:せつな、あく

使いこなし甲斐のあるキャラですよ。

■必殺技の特性を知ろう■

・ケロケロアタック

まずは、ケロケロアタックです が、これはケロピョンが攻撃判定 を持つまでが非常に短い(3フ レーム)という利点が有りますが、 その後の硬直が長いために間合い が近いと当てても反撃されてしま う事があります。接近戦での使用 は控えましょう。また、遠距離時 の牽制に使いたいのなら空中版を 低空で撃った方が総合的な硬直時 間は短くなります。単発でのダ メージは大きいので、しゃがみ強 や投げの後に相手が受け身を取り 損なったら追い討ちに。

発生が早いので中間距離での不意 打ちにも使ってみましょう。

・ケロケロヒートプレス

ケロケロアタックに比べて発生 は遅いのですが、硬直が短いのが 特長です。中、遠距離ではこの技 を盾にしながらダッシュで接近す る戦法も取れます。

判定がしばらく出続けるので、連 係の途中で通常技がガードされて もこの技を出しておけば相手の ガードキャンセル技が出たところ を相殺したり潰してくれたりもし ます。後に解説しますが、相殺を 起こした時に相手を止める『ワー ルド効果』がありますので、ヒー トプレスが相殺を起こした時は素 早く反応出来るようになっておく といいですね。

・バイオインパクト

とにかく判定が強く、出かかり で前進してくれるので多少離れた 間合いからガードキャンセルして もしっかりヒットしてくれます。 脳は攻撃判定が出るまで無敵が持 続するので、相手の技を返す時に は弱、ダメージが欲しい時は強を 使いましょう。弱の方が低い位置 で蹴り落とすで強よりもすこしだ け早く動けます。その後、相手が 受け身を取った所をダッシュで追 いかけて攻めるか、中間距離から ヒートプレスでじわじわ攻めます。 間合いが離れるので、セットアッ プするのもいいですね。

セットアップの使い方は後ほど。

■中距離:ヒートプレスを用いた攻め■

・選択攻撃を仕掛けろ!

ここで紹介するのは中、遠距離 で硬直が短かめのヒートプレスを 盾に選択攻撃を仕掛ける戦法です。

この戦法を使う距離はちょっと遠 め、ケロケロヒートプレスの終わ り際がヒットするかしないかの距 ■が効果的です。ここからヒート プレスを出してダッシュで間合い を詰めて行きます。そこから右の ような選択肢をとって行く訳です。

ヒートプレス発射!



★まずはこの位の間合いから ★こんな具合にケロピョンを 盾にしながらダッシュダッ

シュ!

ダッシュからはリーチの長い しゃがみ中攻撃を主に狙って行き ます。また、ダッシュからいきな りジャンプや前+強を狙うのもい いでしょう。しゃがみ中の後は ガードかヒットかに関わらず、前+ 強(中段)、しゃがみ強(下段)、 再びヒートプレス(安定)、避け (ガードキャンセル対策)、ダッ シュ投げやケロケロアタック

> (奇襲)、等を狙って行き ます。

しゃがみ中攻撃が入る間 合いならしゃがみ強→バ イオインパクトや、メガ ヒートが連続技になるの で、ヒット確認が出来る といいんですけどね。

ダッシュからいきなり前+強を出 すためには、ダッシュを一度後ろ を押して止めないといけません。 このタイムラグが惜しいですし、 止めてる間に足元もお留守になり ます。そこで、ちょっとした工夫 なのですが、ダッシュをしゃがみ 弱(空振りする)で止め、しゃが み弱を空振りキャンセルして前+ 強を出すと足元をカバーしながら スムーズに前+強が出せます。こ の時のダッシュはダッシュ攻撃暴 発防止のため、R1を押しっぱな しにしておいて下さい。

かりなはリーチが長いので中間 距離をキープしつつ闘うのがいい ようです。

しつこくヒートプレスをガードさ せればゲージもたまりますしね。

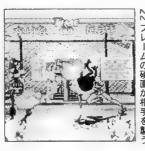
■ワールド効果『そして時は動き出す…』■

・相殺すると、、、

色々ヒートプレスの性能を探っている内に、なんと!ヒートプレスは『ケロピョンが相殺された時、可莉奈にはストップがかからない』という驚異的な性能を秘めていることが確認されました。

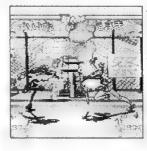
じっさいに動いている所を見てもらわないと分かり辛いのですが、ケロぴょんが相殺を起こしても可 莉奈はその間自由に動けます。スローで確認すると良いと思います。この間ケロぴょんと相手キャラは動きが完全に停止します。この相殺にかかる時間は22フレームなので、その間に技を出せば相手が相殺キャンセルで行動を起こす前に技をぶつける事が出来るのです。

起き上がりにヒートプレスを重ねたとします。相手が起き上がり攻撃を出して来て相殺しました。 しかし、それにも関わらず可莉奈 は手を叩いています。ようするに その分硬直が短くなっているわけ ですね。



22 フレームの硬直が相手 『ザ・ワールド!』 された場面。 たおかげで可莉奈の食らい硬直の 時間が消費されて次の攻撃にガー ドが間に合う、といった現象も起 こります。

ややこしい話になりましたが、こういった理由から、『通常技を ガードされた後にキャンセルヒートプレスというのは結構有効な選択肢である』言えます。まあ、相手のガードキャンセルが早かった場合はさすがにやられますけどね。ちなみにセットアップ中のケロピョンが相殺された時もこのワールド効果があります。



★そして時は動き出す!
ホまきとケロピョンはその場からまだ1ドットも移動していからまだ1ドットも移動しているのはかりなと

■接近戦:積極的な選択攻撃■

かりなは中距離戦も得意ですが、 接近戦もそこそこに戦えます。 相手の起き上がりはもちろんの事、 弱バイオインパクトの後や空中カ ウンターヒット後など相手が受け 身を取った時、投げ抜けされた後 には選択攻撃を仕掛けて行けます。

・使っていく選択肢

主に接近戦では立ち弱、しゃが み弱、前+強、投げ、ヒートプレ ス、避け or バックダッシュを使っ ていきます。それではそれぞれ見 て行きましょうか。

・立ち弱、しゃがみ弱

これが相手の下段を狙う物です ね。立ち弱は立った状態から下段 が狙えるので相手に悟られにくい のが利点です。しゃがみ弱はリー チが若干立ち弱より長いのと、理 論上の発生時間が立ち弱より1フ レーム早いことが利点です。好み で使い分けて下さい。

• 前 + 強

これは相手のしゃがみガード崩しです。近距離でヒットさせた場合はまず吹っ飛び属性(空中で受け身される)なので、バイオインパクトにつなげて連続技にもっていくか、ヒートプレスにつなげて中距離戦に移行するかになります。

・投げ

これはとりあえずガードがちな相手に対する選択肢です。投げからの追い討ち(連続技コーナーで紹介)をマスターしておきました。あくまでも奇襲なんですけどね。投げは、相手が投げキャラ(あすかとかりゅうことか)の場合は投げをあまり使わないのので。相手の投げも食らいやすくなってしまいがちですから。投げ抜けされても五分です。

ヒートプレスを重ねる

結構安定な選択肢になります。 相手が何か技を出してきたら当 たってくれますし、上で紹介した ようにケロピョンが相殺を起こし てくれたらかりなが有利になりま す。ちょっと出が遅いので、密着 からというよりは、相手の投げ間 合いの外くらいがちょうど良いよう です。

・避け or バックダッシュ

これは素早くガードキャンセル してくる相手の時に有効です。相 手のガードキャンセルをかわしな がら反撃します。時々やると効果 的です。避け中は相手の投げにも 注意して投げ抜けを入れておくの を忘れずに。

前半ガリガリと攻めに回っていれば、『こいつは起き上がり攻める派だな』と思わせることができるので成功率がグっと上がります。

■セットアップの基本的な性能■

さて、いよいよあすか 120% 屈指の『使いこなすと面白い技』、ケロピョンセットアップを紹介しましょう。まずは基本的な性能から。

・弱と強の違い

まずひとつ目の違いはセット アップ時間。弱は約2秒、強は6 秒間持続します。また、この間は ゲージがじわじわ増加します。弱 は約12%、強は約35%分を終了 までに溜めれます。

2つめの違いは相殺された時の挙動。強は相殺されると解除されるだけですが、弱は相殺された直後に低い軌道でケロケロヒートプレスを発動します。セットアップを見たら嫌がって相殺してくる相手

には時々弱を使って引っ掛けましょう。また、前のページで説明した『ワールド効果』があるので、相殺中されてもかりなは動けます。動けると言っても、相殺された時にキャンセルでケロケロアタックやヒートプレスを出すのはちょっと技術がいります。その事はあとで解説しますね。

・ケロピョン技の強化 ケロピョン技は、かりなとケロ ピョンの間合いが離れる(ダッ シュ中やダッシュジャンプ中)と 言うことを聞いてくれなくなりま すが、セットアップをするとケロ ピョンが耳を澄ましてくれるのか、 かりながどこにいても技がちゃん と出てくれます。また、セット アップ中に出したケロピョン技は スピードと飛距離がアップします。 ヒートプレスなんかはかなり軌道 軌道や飛距離が変化しますよ。

・ガードすると発動

セットアップ中はかりながガードした場合、立ちガードだとヒートプレスが、しゃがみガードだとケロケロアタックが出ます。空中ガードでは何も出ません。

セットアップしたら多少待ちぎみ に試合を展開していくのも良いか も知れません。裏をかいて逆に攻 めてもいいんですけどね。

下にセットアップの基本的なバリ エーションを紹介しておきます。

■ SET UP DREAM ■

セットアップ後にケロピョンとの位置をどう取るか。それによってセットアップの狙いが大きく変わってきます。代表的なセットアップ後の位置取りを紹介します。

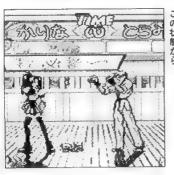
ちなみにセットアップを安全にする状況として、遠距離で直接、投げの後、バイオインパクトの後、近距離で前+強が当たった後、などがあります。置くのが好きな方はこういう時に積極的にセットしておきましょう。

・スタンダードケロピョン

かりな、ケロピョン、相手とい う並びの最も一般的な物です。

普通セットアップした直後はこんな状態になる訳ですよね。ここでは普通にヒートプレス発射していったり、相殺しに近寄ってくる所にケロケロアタックをかましてやったりします。

可も無し、不可も無しといった位 置取りです。相手が相殺したりす るのでガード発動が使いにくい位 置になります。わざと相殺させて 有利に事を運んでもいいですね。



この状態から。 しかい しゅうしん 直後はまずつ並び。 セットアップした直後はまず

裏からケロピョン

かりな、相手、ケロピョンという並び。セットアップ後にジャンプ等で相手との位置を大きく入れ替える必要があります。

この状況だと相手の背後から常に 攻撃が飛ばせる訳です。

ガード発動の場合も、相手をこっちに引き寄せてくれるのでそこからの連続技も狙えます。

この位置をなるべく作っていきたいのですが、やはり相手との位置をどのように入れ替えていくかが実戦ではむずかしい所です。



プレッシャーが与えられる。 →自分、相手、相手の背後にケロビ ・ケロピョンといっしょ

ケロピョンをかりなの真上か、 またはちょっとだけ後ろにおいた ポジショニングです。あまり後ろ に置き過ぎるとガード発動が使い にくくなるので、ちょっとだけ後 ろくらいがオススメです。

この位置取りにはガード発動もチラ付かせながらケロピョンを相殺されるのを防げる、という利点があります。

大きく位置を入れ替えるのは時間 がかかるのでこの位置をメインに していくと良いと思います。



この状況が作れてそこそこに効果的。 ■。セットアップ後に前進するだけで ◆かりなとケロピョンがほぼ同じ位

■ケロケロメガヒート分析■

かりなの超必殺技、ケロケロメ ガヒート。とにかくかりなはこれ を如何にして当てるかがそのまま 勝率につながるといっても過言で は有りません。

ケロケロメガヒートの性能を知り、 より効率良く当てていけるように しましょう。

ちょっぴり発生が遅め

技表にも有りますが、メガヒー トはケロピョンが 11 フレームの 間走らないと攻撃判定を持ちませ ん。この 11 フレームがどれくら いか、ですが、ケロピョンが相手 に重なっているような状況でのメ ガヒートは空振りするという感じ で覚えておいて下さい。ガード キャンセルで狙っていく時に重要 なことです。

・暗転開始まで相殺判定アリ コマンド成立の10フレーム後 に画面が暗転しますが、コマンド 完成から暗転開始までケロピョン は相殺判定を持ちます。この相殺 部分で相殺が起こった場合、停止 時間差(技表の見方にありました ね)の関係でメガヒートが回避不 能になります。相手が何か技を出 そうとしたところを読んでコマン ドを打つとドンピシャで合わせら れます。当て身技っぽく決めるこ とが可能ですよ。

・セットアップ相殺後に出せる セットアップを相殺された後も その相殺をキャンセルして出すこ とが出来ます。ケロケロアタック もヒートプレスも出せないことは 無いのですが、出ないことが多い ですね。このセットアップ相殺メ ガヒートも回避しにくい(こっち は確定じゃありませんが)ので 狙ってみましょう。でもかりなの ゲージがあるときにセットアップ を相殺してくれる人なんてそうは いませんけどね。

・攻盤発生からしばらくは相殺 判定がない

ケロピョンが攻撃判定を持って からしばらくは相殺判定を持ちま せん。この間は相殺しないので、 相手のどんな技(無敵時間が長い のはダメですが)にでも打ち勝つ 事が出来ます。

色んなところで出せる ケロケロ技の後、走って帰って 来ている途中でも出せたりします。 不意をつけるので奇襲に使ってみ て下さい。

■メガヒートを当てるために・・・■

連続技に組み込んでみよう メガヒートを連続技に組み込む にはしゃがみ中が一番オススメで す。たとえ先の方がちょこっと当 たっただけでもメガヒートがたい てい間に合います。

また、あまり段数を増やすとメガ ヒートのダメージも下がりますし、 後述の複数メガヒートが入りにく くなるのですみやかにしゃがみ中 からメガヒートにつなげましょう。 ダメージ効率は生で当てるのが一 番いいんですけどね。

・ガードキャンセルで 無敵時間が長いのでガードキャ ンセル技としてもかなり優秀です。 攻撃の発生は遅いのですが、ケロ ピョンが走り出しさえすればかり なが技を食らってもかまいません。 また、上でも触れましたが、ケロ ピョンが相手に完全に重なってい るような状態ではケロピョンが通 り抜けてしまうので注意して下さ 110

起き上がりに

あいてが起き上がりに攻撃を重 ねて来た場合の返し技としても使 えます。これまたケロピョンの位 置に注意することと、受け身を 取ったあとは起き上がり攻撃が出 にくい、ということを覚えておい て下さい。

・相手の技に合わせる

性能のところで触れましたが、 暗転開始まで相殺判定有り、その 後は相殺判定無し、という性能は 相手の技に合わせて使うのに非常 に適しています。

スライディング系の技をちくちく 合わせてくるタイプのキャラなど に使えます。といっても、やはり ゲージのあるかりなにそんなに手 出してくれる人いないんですけど。

・逃げる相手を追え!

結局の所かりなのゲージが溜 まったのを見ると空中に逃げる人 が多いんですね。困った困った。 これじゃメガヒートも入りません。

こういう時は空中投げを狙って地 上に引きずり下ろしましょう。実 はかりなの空中投げ間合いは全 キャラ中トップクラスなんですよ。 後で2択がかけやすいように、な るべく低空で投げたいものです。 ジャンプを読んだら潜り込むよう にダッシュジャンプ投げが効果的 です。空中投げの後は相手が受け 身に失敗したらそのままメガヒー ト、受け身をとったら接近戦と同 じく選択攻撃という判断ができる のがベストですね。

相手を安心させちゃダメです。

・投げからメガヒート

これはゲージがたまったときに 相手が地上で固まっていたら狙い ましょう。

そのやり方は後で紹介しますが、 難易度はかなり高め。相当量の修 行を聞まないと確実に入れれるよ うにはならないかも知れませんが、 可能性がある限り追求するのが 男ってもんですよ。

■空中戦への誘い■

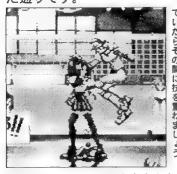
前ページまでで解説した通り、可莉奈は地上で中間距離から攻めるのが得意なキャラなのですが、空中戦もこなせるようになっておくと攻めのバリエーションがグっと増やせます。空中戦メインに、とまでは行かないかもしれませんが、適度に織りまぜると良いと思います。

・空中投げを活用する

地上戦で押されると相手は空中 に逃げる事になりますね。

そこで、相手がジャンプで逃げた 所をダッシュジャンプで下に潜り 込んで投げます。実は可莉奈の空 中投げ、ダメージこそ無いものの りゅうこに次いで上への間合いが 広いのです。

前ページでも説明しましたが、相 手の受け身の成否が1回目のバウンドの時点で判断出来るとより効 果的です。受け身を取られたら接 近戦と同じような選択攻撃、受け 身に失敗したらケロケロアタック かメガヒートです。低空で投げた 方がいい、というのも前に解説し た通りです。



どり間こ支を重ねましょう。ベスト。相手が受け身を取って入り。相手が受け身を取っけの後可莉奈の方が先に着地

・空中カウンター

可莉奈が空中戦をする時に要に なる技です。無敵時間も長く、攻 繋判定も2回あるため、空中で 技の打ち合いではかなり有利。基 本的には空対空で、しかも後出し をメインにしていくのがいいと思 います。相手のジャンプ技に合わ せたり、ガードキャンセルで出し て行く訳ですね。

ジャンプ攻撃をキャンセルして出 す事が出来る点も便利です。ジャ ンプ強をガードされた後に相手の ガードキャンセルに合わせたり、 無敵時間を利用して安全に着地出 来たりします。

また、無敵時間を利用して、空中 投げを回避するのにも使えます。 空中投げを良く食らう場合には読 んで叩き落としましょう。

・空中ケロビョン技 これが結構嫌がられます。2段 ジャンプなどを織りまぜながらふ らふらと跳んで適当に出してみた り、ジャンプ攻撃をキャンセルし て出してみると相手の意表を突けます。決定打にはなりませんが、 捕まり難いと思います。

登りジャンプ攻撃をキャンセルで 出したり。ダブルケロピョン(後 述)を時々狙って行くのも効果的 です。

・基本的には・・・

相手が地上にいるようであれば ふらふらと跳びつつヒートプレス などを打ったり、ジャンプ強攻撃 をキャンセルしてケロピョン技を 撃ったりします。自分が先に跳ん でいる時には空中投げを食らいや すいのでそういう時にはジャンプ カウンターを。

相手が空中にいて、それをこちらからジャンプで迎撃しに行く時 は空中投げで引きずり下ろしたり、 相手の技に合わせて空中カウン ターを出していきます。

空中で判定の強い技(特にカウンター)を持つキャラ相手には空中投げを控えめに。投げようとした所に痛い一撃を食らいたく無いですしね。

■特別講議:ダブルケロぴょん分析■

・ダブルケロピョンとは? 2段ジャンプをした後にケロ ぴょんが相手に近い位置にいる場合、空中でケロケロアタックを出す(なるべく高い位置で)と、ケロケロアタックが当たった後にすっ一度飛んで行く、という技です。ちょっとした奇襲になるので、覚えておいてソンはないと思います。あまり慣れていない相手だと面にバシバシ当たってくれる事もありますよ。

あまり多用すると避けられて大変 なことになっちゃいますけど、空 中戦でのバリエーションを増やす ために身に着けておくといいで しょう。ちなみにヒートプレスで はできません。

ここで、このダブルケロぴょんが何故出るか?という事についてちょっと触れたいと思います。 実は簡単な事で、

『空中ケロケロアタックの指差しモーションが出ている間にケロ ぴょんが行動可能であればもう 一度飛んで行ってくれる。』 という原則があります。

ですから、空中ケロケロアタック ガード or ヒット後にケロぴょんが 跳ね返った後、可莉奈が指差し モーションであれば、もう一度 走ってくれると言う訳です。 これは、空中ケロケロアタックが 相殺された後やセットアップが相 殺された時も同じです。指差し モーションは着地まで出続けます。 相殺が終わった時に可莉奈が空中 で指差しモーションであればケロ ぴょんごぉ!。相殺の場合は低い 位置でもダブルが出ますよ。 相手もビックリです。



持続します。 ロアタックを出すと出ます。こ の指差しモーションは着地まで の指差しモーションは着地まで

■可莉奈の豆知識(実戦編)■

このコーナーでは、前ページまでの基本戦法の部分で触れていないマニアックな戦法や技の使い方ついて深く取り上げます。ちょっとどころじゃなくマニアックかもしれませんが、『なるほど、こういうことも出来るのか』ということで、一つでも取り入れてもらえれば幸いですよ。

かかと落としについて

下ガード不可のかかと落とし (前+強)ですが、出かかりと出 終わりでヒット効果が違います。 出かかりを当てると相手が吹っ飛 び(空中で受け身を取る)になり、 終わりに近い部分を当てると相手 は倒れません。

踵からメガヒートを入れたい時は この後半部分を当てるために適当 に距離を開けないといけません (右写真参照)。

しかし、『りゅうこ、めぐみ、たまき、なな、きよこ』のしゃがみ状態であれば密着からでも踵の吹っ飛ばし部分がヒットしません。距離に関係無く踵からメガヒートが決めれるのでぜひ覚えておきましょう。重要です。

・密着かかと落としの後に

まあ、なかなか実戦では適当な距離を開けて2択をかけたりは出来ないものです。密着からになる事が多いのですが、密着でかかとを出した後にやってみると効果的な選択肢をいくつか紹介します。

1) バイオインパクト

こりゃ連続技用ですね。かかとが ヒットしてればダメージ高、ガード されてたらデンジャー。

2) ケロケロヒートプレス

リターンは少ないが、攻めは続行。 相手のガードキャンセルが遅れたら 潰したり相殺してくれたりするので、 かかとがガードされててもリスクが 少ない。

3) ケロケロアタック これは、踵の後ヒット後、相手が 空中で受け身をとって着地した所 にちょうどケロピョンが重なる形 になります。面白い攻めの形です。 4) キャンセルジャンプ

この後は、すぐにジャンプ強を 登りで当ててキャンセルケロケロ アタックかヒートプレス、壁際で はダブルケロピョンを狙ったりし ます。決め打ちで上を連打してお けば、かかとがガードされた後で もジャンプで逃げる事が出来ます ね。ちょっとオススメですよ。



ら狙わなければなりません。も吹っ飛ばず、メガヒートが入も吹っ飛ばず、メガヒートが入をしゃがみ状態の相手に当てて

・バイオインパクト再考

バイオインパクトは無敵時間もあり、判定も下の方からしっかりと出てくれるので起き上がりやガードキャンセルで相手の技を返して行く時に大変頼りになります。しかし、この下の方から判定が出ると言うのは相手の下段技と相殺を起こしやすいという欠点を内包しているのです。

相殺された場合、こちらは必殺技 を出しているので相殺キャンセル が出来ません。

相殺に反応してこない相手であれば気にする必要はないのですが、 相殺にきちんと対応してくる上級 者と対戦する時はちょっと考えな いといけませんね。

起き上がりにバイオインパクトば かり使っていると、相殺されて避 けやバックダッシュでかわされる 事になります。狙ってそう言う事 する人もいるくらいですから。

・相殺合戦に勝つ

そこで、私が違いの解る男にオススメしたいのは相殺を狙って取りに行くという『相殺可莉奈』です。かなりマニアックな上に、爆発的に有効ではないのですが、一応試してみて下さいよ。

・相殺を取りやすい技 技表をみていれば自ずと解る事な のですが、可莉奈が相殺を取るに あたって、有効な技が二つありま すね。それは、

『しゃがみ中攻撃』と 『ダッシュ弱攻撃』です。

しゃがみ中攻撃は1フレーム後に相殺判定発生、下段に強い、ダッシュ弱はコマンド成立と同時(0フレーム)に相殺判定出現、上半身に強い相殺判定という特長があります。ジャンプ攻撃等も確実に相殺できますよ。

この時のダッシュ弱は×+R1 のマ

クロコマンドがオススメです。相 殺したら、もちろん相殺キャンセ ルが出来るので、そこからもう一 度ダッシュ攻撃やしゃがみ中、バ イオインパクトやメガヒートを出 していくといいようです。距離や 相手の状態に応じて的確な技を出 さないといけないのが難しいんで すけどね。

起き上がりバイオが相殺されてアイタ〜な方は起き上がりに使うのも試してみて下さい。中段と思ったらダッシュ弱、下段だと思ったらしゃがみ中を出します。ダッシュ弱はまず相殺取れますし、しゃがみ中は相手の重ねが完璧で無ければ相殺、攻撃が重なってたらしゃがみガードしてくれます。重ねが遅れた中段攻撃を潰してくれるかも(希望)。

これをメインにとはさすがに言 えませんが、バリエ〜ションを増 や・・・・そればっかですね。

■可莉奈の豆知識(ケロぴょん関連)■

『ケロケロアタ〜ッ』と叫んでいるにも関わらず、ケロぴょんが言う事を聞いてくれない、または、コマンドを打っているハズなのに技が出ない、そういう経験はありませんか?ここではそういう貴男(貴女)の疑問を全てスッキリ解決!。ケロぴょんとの友情パワーで威力も2倍! これでバッチリですよ。

・言う事聞いてくれない条件 まずは、コマンド自体が出ない 時。これはコマンドが完成した時 点でケロぴょんが行動可能な状況 でない事を示しています。

ケロピョンが行動不能の状態とは、

- 1) ケロぴょんが移動中。
- 2) ケロぴょんが空中にいる。
- ケロぴょん技が出ている。 (アングラーは除く)。

の3種類です。

この3つの条件は空中で技を出す時も同じです。

この内、1)の状態の時はメガ ヒートなら出せます。

移動中というのは、まあケロびょんが走ってる時という事ですね。 可莉奈の両脇にある『ケロびょん ゾーン』(下の写真参照)を外れる とケロびょんは可莉奈から離れま いとして必死に跳ねます。この最 中はコマンドを打っても可莉奈は何もしません。一番起こりやすいのは ダッシュ or ダッシュジャンプ中で しょうか。必死に追いかけてるので 一つでは、かかとやしゃがみ中でのです。 他では、かかとやしゃがみ中でのですかに移動した場合でもがよんが跳ねているですが出ない事がした。 ます。ちなみに、周知の事実でしまが、セットアップ中はどんなはます。 れていてもケロびょん技が出せます。

次はケロケロアタ〜ッと言っているのにケロぴょんが無視した場合。 これは、コマンドが完成した時点ではケロぴょんは行動可能だったが、 可莉奈が発射モーションになった瞬間は行動不能だった、と言う事になります。これは、セットアップを相殺された後に技を出そうとした時に 良く起こります。もう一つはケロケロタックが当たった後やいたケロアのが当たった後いについたアップを解除して脚間にいているので表がある前に対すが発射モーたが出まずにがは、ヨ出ますがよんでであるがあるがよんが行動可能ならばないるのでよんが付いているのという条件が付いているのです。

これらの事を理解していれば 『サプライズメガヒート』や『相殺 ケロぴょん』、空中での『ディレイ ケロぴょん』等の様々なテクも理 解出来ると思います。下に写真を 派手に使って解説を加えますね。 無駄にページを・・・まあいいか、 お~るあばうとですし。

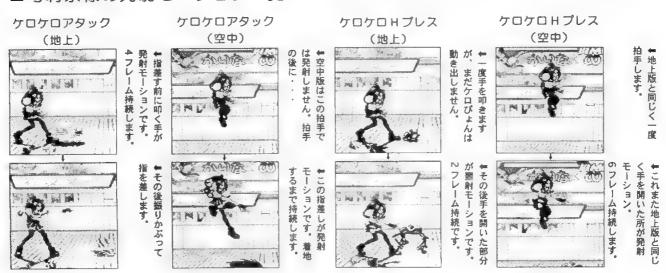
■ケロぴょんの状態と可能な行動一覧■



←四角の枠で囲ってあるあたり かケロびょんゾーン。ここを外がケロびょんゾーン。ここを外がケロびまんがで御主人様を追いかけます。 テロケロ技の距離側限



■可莉奈様の発射モーション一覧■



■相殺ケロぴょんのひみつ■

相殺ケロびょんとは?

ケロピョンセットアップが相殺 された時にコマンドを入力してケ ロびょん技を出すテクニックの事 です。相手がセットアップを相殺 しに来るタイプの場合に奇襲とし て使えます。

しかし、試してみると相殺からメ ガヒートは簡単に出せても、ケロ ケロアタックやヒートプレスは可 莉奈の声だけして技は出ない事が 多い事が分ると思います。

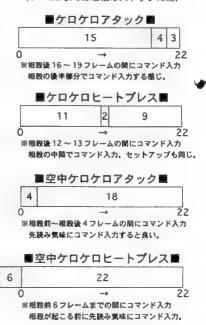
これにはちゃんと原因があり、相 殺ケロぴょんの仕組みを理解する 事によって、入力のタイミングが 掴みやすくなると思います。

では、相殺ケロぴょんの原理を解 説してみますね。 ・『ワールド効果』と『言う事聞い てくれない条件』の組み合わせ。

前の方でワールド効果について解説しました。この効果により、セットアップを相殺されても可莉奈は動作がストップしていません。よってコマンドは打てる訳ですが、可莉奈は動けても、ケロびょんは相殺時の22フレーム間動作不能なのです。しかもその22フレームが過ぎた一瞬後には空中に跳ねてしまうので、『相殺のストップが終わったと同時に可莉奈が発射モーションを取っている。』

事が相殺ケロぴょんの条件になります。右のタイムチャートで入力のタ イミングを説明しておきます。

■相殺ケロびよんタイムチャート■ (0~22までは相殺のストップ時間)



■可莉奈の豆知識(雑学編)■

・投げ失敗

画面端で相手を投げる時に後ろに投げ、または相手が壁を背負っている時の前ダッシュ投げは相手キャラによって投げが空振りしてしまいます。空振りしてしまうキャラは『あすか、りゅうこ、たまき、きよこ』です。

また、相殺キャンセル投げの時に 後ろに投げても投げを空振りしま す。これはどのキャラ相手でも起 きます。

・アングラーでも

これは遠めで出してダッシュで 追いかけ選択攻撃、というのが主 な使い道です。相手は良くジャン プして逃げようとしますが、そこ を空中投げで引きずり下ろして選 択攻撃、というのもいいでしょう。 ちなみにダッシュで追いかけて位 置を入れ替える事が出来たらガー ド不能になりますよ。

・飛び越し時の逆コマンド 相手をジャンプで飛び越えた時 に相手の中心を1ドットでも過ぎ ると必殺技コマンドの入力方向が 逆になります。これは可莉奈が振 り向いていてもいなくても同じで す。可莉奈の位置を良く見てコマ ンドを打ちましょう。

・サプライズメガヒート

これはメガヒートがケロピョン が地上にいればどこでも出せる事 を利用したテクです。

ケロびょんが走って戻って来ている時や、セットアップ解除後ケロ びょんが着地した瞬間に出して奇 襲をかけます。相手がセットアップを相殺しに近付いて来た所に弱で解除して背後からメガヒー! 決まるといいなあ。

・ディレイケロびょん

これはだいたい相手との距離が 画面の半分くらい離れてる時にや りやすいのですが、遠距離からケ ロケロアタックをガードさせたり、 セットアップを解除したりします。 で、可莉奈はジャンプ。ケロびょ んが着地した瞬間に空中ケロケロ のコマンドを打つと、可莉奈は声 だけで技は出ずに、ケロびょんは 可莉奈の元に走って来ます。その後、ケロびょんが発射可能な位置まで戻って来た時に、まだ可莉奈が空中にいればそこでケロケロアタックが出るのです。遅れて出るのでディレイケロびょん。どうですか?

・ケロケロメガヒートプレス メガヒートの暗転前にケロぴょ んに飛び道具をぶつけると弱セットアップと同じくちっさいヒート プレスが出ます。空中飛び道具が ケロぴょんに重なった瞬間に出す とやりやすいですね。詳しい条件 の説明は可莉奈の技表あります。

・可莉奈屁こき投げ

可莉奈のダッシュ弱攻撃はモーションが終わった後に下をいれっぱなしにしておくと、何故か『えいっ!』という声が出ます。この声を出した後に投げるという荒技です。声を聞いて『立ち弱が来るっ!』としゃがみガードしたところを投げれます。VF知らないと何故屁こきなのか分らんですね。困ったなあ。

キャラ別対戦攻略『気になるあの娘にメガヒート』

VSあすか

とにかく投げと壁際のラッシュが恐く、連続技も激しいので相手に近付かせないようにしたい所なんですね。ヒートプレスやケロアタックをバラまいたり、空中をふらしてヒートプレスはグローを持っている、と性能がは、シーを持っている、と性能がいいでしまり挑まない方がいいでしょう。

あすかは接近したい訳ですので、 チャンスがあればセットアップし てその付近で闘うと相手も嫌がる ハズです。相殺しに来てもワール ド効果を利用して有利に戦えます。

投げを多用する飛鳥なら投げに 対して投げ抜けもいいですが、お もいっきりバイオとかづっぱなし て見るのもテでしょう。あすかが 近距離で避けたりしたときは投げ アラームですからね。 あと、こちらの起き上がりに重ねてくる2択が嫌らしいのですが、バイオインパクトで返そうとして相殺キャンセルで避けられがちなときには相殺可莉奈も使ってみて下さい。

あとは各技に対する簡単な対処。 遠心破砕拳は相殺してすかさず キャンセルヒートプレスなどを出 すと相手にペースを握られません。 反撃合いが近い時は1回避けてバイ オインパクト。ちょっと遠めの時 は2回避けてダッシュ攻撃で返せ ます。あと、暗転中に避けを連打 しておけばたいていかわせるので 覚えておきましょう。

・VSくみ

相手も中距離を得意とするキャラですが、こちらのほうが相手よりさらに遠くから攻めることができます。 ヒートプレスを盾にする作戦でじ わじわ押していきましょう。 あいての間合いの外でつねにプレッシャーをかけていく事が重要。 もしくはセットアップして待ち気味に試合をすすめます。久美は投げが弱く、打撃で押して行く嫌がラなので、セットアップを嫌がである。ボールとかしゃがみ弱で、おしに来るハズなので先読み気にケロびょんを発射させたり相殺ケロびょんを狙いましょう。

1P久美はしゃがみ中に嫌らしい相殺判定がありますし、久美というキャラ自体相殺が起こりで、相殺に対かっておいっておいた。 に対応できるようにないます。 大きな戦力になると思いたやはたないますが入るようになると思いたでありた。 大きな戦力になると思いたやリボスワンキックは無となると思いたが入った瞬間によるといる。 スピニングスライオイインパクトで返そでしますがんでいた。 としまながあるといるので、ダッシュないで、ダッシュないで、 ダッシュないで、 ダッシュないで、 としてはないたいで、 としているので、 としているので、 といるので、 とい

· VS かりな

.

実はケロピョンセットアップが やったい。セットアップ時のかり ないい。セットアップ時のかり ないではり攻め込みにくいもの。 そういるので近付いて投げを試み でかましてかけったがしたがしたがしたがしたがしたがり でするのですれが出来がり でするのではがりが出来がり が起来をいかと同じくない。 が起これがいる。 がおいてはいからのできまれがいた。 がおいてがらみのできま続いたがらみので要練で がちょっと入れ難いので要練で。 がちょっとれないので要練で。

·VSキャシイ

このゲーム中で最強キャラという説もある強力なキャラ。とりあえずトリプルヘッドバッドにだけは注意して、しゃがみ中やヒートプレスで相手の動きを止めながら

戦いましょう。

近距離戦にさえ持ち込まなければ 一気に殺られる事も無いのでちく ちく行く事。空中投げから追い討 ちを食らったりもしませんし、追 い詰められてきたら大空に飛び 立って逃げます。

爆発的な攻撃力を持っているため、 調子に乗って攻めてはいけません。 しつこいくらいにちくちくと攻め て、逃げる時には徹底的に逃げま す。中途半端な色気を出すとこの キャラには勝てませんよ。あと、 ゲージがたまったキャシイはいて こましが完全対空になるため、飛 び込んじゃダメです。

・VSめぐみ

かりなはめぐみの立ち弱が中段になってしまうキャラ。立ち弱中段なんかみきれませんって。 あらゆる技を使って攻めてくるので、バクチバイオで返しましょう。 もしくは近距離は付き合わずに バックダッシュで逃げるか。 めぐみは接近戦に持って行かない と何も出来ないのでダッシュ強や ジャンプで接近して来がちです。 ダッシュ強とおもったらしゃがみ 中、空中に飛んだら空中投げで引 きずり下ろして2択か空中カウン ターで迎撃します。

.

めぐみで嫌らしいのがダッシュ強ヒット後の選択攻撃ですが、相手が立ち相殺せずにバイオで返せます。しゃがみ弱はバイオでは相殺が起こってしまうので相殺後の対応をされるようならバイオは控えめに、しゃがみ中なども使ってみましょう。ふみみ投げには上連打でジャンプしてすぐ空中カウンターが有効です。

めぐみとの対戦で最も重要なこと はあせらないこと、あせらず精神 的なペースを握られなければチャ ンスはあります。

VS なな

地上戦で押されると空中から攻 めてくると思いますが、空中ガー ドからカウンターで返していきま しょう。

ちなみに、地上も空中も投げにダ メージはないので警戒する必要は ありません。

体力差がついた時は桜花連撃(気 絶):→刀、を食らわないように。 終盤でも焦らず慎重に中間距離か ら最期を迎えさせましょう。

·VS たまき

地上戦をメインとする環であれば、基本戦法で可莉奈が押せると 思いますが、厄介なのは空中から 攻めてくる環。可莉奈でこの戦法 に対して有効だと思える戦法は、

- ジャンプ攻撃をダッシュ弱で 相殺して何かやる(環のJ攻撃 を地上でガードした場合)。
- 2) セットアップ (ガード発動の ヒートプレスが相殺したらワー ルド効果を活用)。
- 3) ジャンプ攻撃を空中ガードし て空中カウンター(特に相手が 高い位置で打撃を出す場合。)
- ジャンプの上り際を空中投げ。 ようするに飛ばせない。 こんなところでしょう。
- は相殺して環が着地した所に
 択をかけて攻めるか、相殺ジャンプで逃げます。
- 2) は相殺した後に高い位置だったら強のバイオ、低い位置だった ら発生の早いダッシュ闘を出しま

·VSりゅうこ

投げが恐いのでこれまた中距離 でしつこく攻めます。

しかし、しゃがみ中を読まれると クイックドライバーを合わせられ たりしますので御注意。

接近したときはカウンターと投げの2択に注意して下さい。投げばかりと思って投げ抜けばかりしていると痛い目を見ますが、投げと思ったら弱バイオあたりをブっぱなして見ると投げでもカウンターでも勝てますよ。

あと、トリプルバスター (3 回投 げるやつ)を食らった後は確実に 下段ガードをしましょう。投げら れた後に打撃を食らうと『純情☆ Death 遊戯』(竜子の対戦攻略参 照)の餌食です。竜子には早い中 段がないので、起き上がりには しゃがみガードメインです。『イク ゼ』と言ったら立ってガード、そ こからは好き放題。

最後に、生でメガヒートだけは 打ってはいけません。クイックド ライバーの餌食ですよ。あいた。

す。ワールド効果のため、環はほとんど回避できずに空中で食らってくれます。

あと、注意したいのは投げ』投げ 抜け受け付け時間が極端に短く、 投げ抜け不可と思っていた方が良いです。画面端で投げられたら受け身を確実に。R 1 受け身がオススメです』複数メガヒートが入らないのでツライですね。

·VSとらみ

特筆する事が少ない組み合わせ。 取りあえず基本に忠実に、しゃが み中やヒートプレスを打ちながら 中間距離を保つと良いでしょう。 しゃがみ大のリーチが長いので足 元に注意です。

雷龍衝撃波は、密着で出された ら弱バイオで、ちょっと離れたと ころで打たれたらダッシュ弱連打 で相殺すれば暗転を見てからでも 反撃できます。通常投げは投げ抜 けに成功したら発生の早い技で反

·VSしのぶ

接近戦での2択がツライところですが、相手は投げが弱いのできたを多用します。セットアッリの質をある。カード発動に頼りできるがらながらられて、対してはながらを変われていて、はないですがあります。はないの外でからもしないの外でケロをというがですか。

撃可能です。しゃがみ中が良いで しょう。

・VSきよこ

中間距離からスライディングメ インで来るので、ヒートプレスや ケロケロアタックを出して牽制す るか、暇があったらセットアップ をしてしゃがみガード。しゃがみ 中を合わせると相打ちが多いので すが、立ち弱なら見てからも相殺 が取れます。相手が相殺キャンセ ル出来ないようならバイオインパ クト、バックダッシュをしっかり してくるようなら、相殺キャンセ ルでケロケロ技を出して押してい きます。ボール連打されたら地上 では分が悪いので空中から接近す る事になりますが、清子の空中投 げは間合いが狭い上に投げ抜け出 来る事を覚えておきましょう。 接近戦ではゲッツーが強いので、 むやみに攻めないように。避けを 織りまぜると良いでしょう。清子 の投げは抜けると反撃確定です。

■かりな連続技紹介■

■基本連続技■

屈小or立ち小→(しゃがみ中)→しゃがみ大→キャンセル必殺技 or ダッシュ攻撃

なるべく早い段階でダメージの高い技につなげるのがあすか120%の連続技のセオリーです。 必殺技はダメージ重視なら強バイオインパクトを入れましょう また、かりなは立ち中→しゃがみ中、という特殊なコンビネーションが可能です。

立ち小 or 屈小× 1 ~ 4 →立ち中× 2 →屈大 or 前入れ大→ケロケロアタック or メガヒート 立ち小 or 屈小× 1 ~ 4 →立ち中→層中→屈大→ケロケロアタック or メガヒート

前入れ大の後に関しては耐入れ大1段目の判定で浮いてしまうとメガヒートが 通りすぎてしまうので2段目の判定をを当てるようにはじめの小攻撃で距離を調整すること。 メガヒートの場合はその後に更に追い討ちとして各種攻撃を。

■投げからの追い討ち■

・1)投げ→ダッシュ小 とらみ、りゅうこ、きゃしい以外 ・2)投げ→大バイオインパクト めぐみ・忍・奈々のみ ・3)投げ→ダッシュ大×2 めぐみ・忍・奈々のみ

・4) 投げ→立ち小→屈大→大バイオ or メガヒート あすか(難)、かりな(難) めぐみ、なな、しのぶ ※めぐみに決める時は投げの後すこしだけダッシュして立ち弱を当てる

・5) 投げ→立ち小→メガヒート めぐみ(難)、なな、しのぶ(易) ※めぐみに決める時は投げの後すこしだけダッシュして立ち弱を当てる

> ・6) 投げ→立ち大→メガヒート めぐみ、なな、しのぶに入るが難しい

投げからの各種追い討ち。かなりの難易度ですが、これができると出来ないのでは相手の投げに対する警戒が違ってきます。 投げからメガヒートは超難度ですが、決めれるようになれば凄く役に立つこと間違い無しです。 投げからの追い討ちは基本的にはダッシュ投げからの方が決めやすいようです。人によって感じ方も違うでしょうけどね。

また、4) \sim 6) までの投げからメガヒートですが、あすか、かりなに入れるのは凄く難しいです。一応あすかと可莉奈に決める時は4) を使います。下にちょっと補足説明を。

- ・4) めぐみにはダッシュ投げからは入りませんが、ダッシュ裏投げからなら入ります。めぐみはこの 4) がオススメです。
- ・ななも 4) がオススメで、これはダッシュ投げからでも裏投げからでも入れる事が出来ます。
- ・しのぶには 5) がオススメですが、ケロびょんの位置に左右される事が多くなります。ダッシュ投げからでもダッシュ裏投げからでも入ります。ケロびょんが可莉奈のちょっと前にいるくらいだと入りやすくなるのでダッシュ裏投げからがオススメです。ダッシュ投げで投げた後の立ち弱は少しだけダッシュして出す必要があります。
- ・めぐみやしのぶにダッシュ投げから立ち弱を決める時に使う少しだけダッシュ、ですが、R1 のマクロダッシュがオススメです。R1 を押したら押しっぱなしで立ち弱を出しましょう。

ダッシュ弱⇒ダッシュ弱⇒ダッシュ弱、、、、、

これはタイミングさえはかればずっとつながり続けます。めちゃくちゃタイミングがキツめなので永久コンボとして使うのには無理がありますかね。

■対戦キャラ別メガりま専科■

受け身不可でメガヒートを複数回当てる可莉奈の究極奥義を各キャラ別に実用レベルから趣味技まで様々なバ リエーションで紹介します。何故初版に載って無かったんだよ!と言われる方もいるかも知れませんが、実は本 が出た後にゴロゴロ発見されたんですね。勘弁して下さい。

それでは、相手の体力を根こそぎ奪う最強の連続技。とくと御覧ください。

(連続技提供:せつなありよし)

コンボ頭の屈中は立ち小・屈小・立ち中・前入れ大・屈大と、更に1~2Hit ダウンに置換できます。 同様にetc.は通常技~連続技やダウンなどメガヒートに繋げられるもの全てを指します。

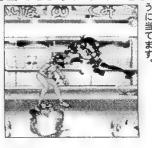
	主観的難易度は5段階	ATT DEL . J. 18 L	
	容易←◎ - ○ - △ - × - Ω→難解		・・・無限メガヒート
0	…条勝。可莉奈使いなら使えて当然。使っとけ!		・・・トリプルメガヒート
0	…比較的楽に入る。失敗のないように修行しよう。		
Δ	…練習すればそれなりに使える。	-	
×	…かなり練習が必要。実戦で使えるとカッコイイぞ!		・・・ダブルメガヒート
Ω	…こんなもの実戦で使えるなら使ってくれよ(TДT)		

	S 本田 飛鳥	備考
0	etc. →メガ→ (立ち小→立ち中→メガ) × n (→各種攻撃)	時々ウェイトがかかるのが難点。
0	etc. →メガ→ (立ち小×2→メガ) × n (→各種攻撃)	3 rd からが難易度高し
0	etc. →メガ→ (」めくり空中大→立ち小→立ち中→メガ) ×n (→各種攻撃)	3 rd 以降も難易度変わらず。
Ō	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→メガ) ×n (→各種攻撃)	ちょっと難しいかも。
Δ	etc. →メガ→(立ち小→屈小→メガ)×n(→各種攻撃)	
0	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	基本コンボとして必須に。
0	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでなら難易度最低。
Δ	屈中→メガ→裏立ち小×2→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈中→メガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	3 rd が離れるからねぇ・・・
Ω	屈中→メガ→裏立ち小→屈小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Ω	屈中→メガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
×	投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダッシュ裏投げからは入らない。
Ω	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→各種攻撃	トリプル可能性あり
Ω	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	トリプル可能性あり

裏立ち中、など『裏』が着いている物は、メガヒートで一度上に持ち上げて、落ちてくる間に歩いたり、 ダッシュによって左右の位置を入れかえるという意味です。

無限メガヒートにあるめくり空中大、ですが、写真のような感じに後ろ足の膝を当てるようにしていきま す。けっこう早めに飛んでおいて OK です。メガヒート決めた位置が比較的近め なら、その場からダッシュジャンプ(R1を押した後すぐジャンプするとタイミ ングを合わせやすい) すると丁度位置が合います。ぜひ距離とダッシュジャンプ のタイミングを練習して確認しておきましょう。

とりあえずメガヒートが入った時点でどこからでも無限メガヒートに接続はでき ますが、屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃、が色々なキ ャラに入り、簡単なのでまずはこれからマスターするのをオススメします。



めくリジャンプ中はこんなふ

٧	S 山崎 竜子	備考
0	etc. →メガ→(裏立ち中→メガ)× n →各種攻撃	基本コンポに。トリプルまでは楽勝
0	etc.→メガ→ (Jめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ) × n(→各種攻撃)	笑えるほど楽勝。
· O	etc. →メガ→(Jめくり空中大→立ち小→メガ)×n(→各種攻撃)	めちゃ楽。考えることナシ。
0	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは難易度低し
	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは難易度低し
0	屈中→メガ→立ち小→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは難易度低し
0	屈中→メガ→立ち小→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈中→メガ→裏立ち小→屈小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中はかなり食いこんで当てる
×	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	シビアすぎな上に利点もなし
×	屈中→メガ→裏立ち小×2→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	2発目のメガだけが難しい
		÷ 41 (- 65 14 4

VS竜子オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・意外に簡単です

- B・・・屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→立ち中→屈中→立ち大→J大 or 必殺技
- $C \cdot \cdot \cdot \text{etc.} \rightarrow$ メガ \rightarrow (裏立ち中 \rightarrow メガ) \times n \rightarrow (Jめくり空中大 \rightarrow 立ち小 \rightarrow メガ) \times n

٧	S 北	条	虎美	備考
Δ	eto	:. → ≯	ガ→(裏立ち中→メガ)×n→各種攻撃	4 発以上は実用に耐えない超難易度
Δ	ete	2.→>	「ガ→(Jめくり空中大→立ち小→メガ)×n(→各種攻撃)	妙にウェイトがかかってやりにくい。
0	屈	中→ソ	「ガ→裏立ち小→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	一般に虎美はこっちのほうが難易度低
0	屈	中→ァ	ガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	実は3 rdなら立ち中の方が難易度低
0	屈	中→ァ	ガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	裏立ち中がちょっぴりシビアになる
0	屈	中→フ	『ガ→裏立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	後ろに1画面分はスペースが必要
0	屈	中→ク	『ガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	上に同じ。とにかく走れ!
0	屈	中→>	『ガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	走れ
Δ	庭	中→ク	ばガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	走れ走れ
0	屈	中→>	(ガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈	中→フ	『ガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	
Δ	歴	中→>	・ガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈	中→ノ	ばガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈	中→ノ	『ガ→立ち小→立ち中×2→屈大→メガ→各種攻撃	
0	屈	中→>	くガ→立ち小→立ち中→屈大→メガ→各種攻撃	簡単だが補正かかりすぎ。無限メガヘ
0	屈	中→ク	く ガ→立ち小→立ち中→前入れ大→メガ→各種攻撃	3 rdが入らないのが痛い。無限メガヘ
V S E	党美オス	スメ	めがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・戦術を考えて基本を的確に
А٠	・・屈中→	メガー	→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→(Jめくり空中大→立ち小→>	ガ)×n
В٠	・・屈中→	メガー	→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→立ち小→立ち中→大バイオイ	ンパクト
c.	・・屈中一	メガー	→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→立ち小→立ち中→立ち大→バ	イオインパクト

VS 新堂 環

VS 御手洗清子

- 二人とも受け身不可の複数メガヒートは入りません。
- どうやら生徒会長(次期予定者も)には入らない様ですね。
- 可莉奈が3年になるときは誰が生徒会長なんでしょうねえ。久美とかになったら無限メガヒ入らなくなりますよ、きっと。

VS生徒会長(候補含む)めがひーとコンボ例・・・・・・・・起き攻めに持って行く?

- A・・・屈中→メガ→立ち大→バイオインパクト
- B・・・屈中→メガ→立ち大→ジャンプ大→ジャンプカウンター
- C・・・屈中→メガ→Jめくり空中大→立ち大→ジャンプカウンター

一番簡単な物

ちょっと難易度アップ。起き攻めにGO! ダメージは最大。起き攻めにも行けます。

VS	豊田 可莉奈	備考
0	etc. →メガ→(立ち小→立ち中→メガ)×n(→各種攻撃)	立ち小から中への繋ぎは早く
O	etc. →メガ→(立ち小× 2 →メガ)× n (→各種攻撃)	3 rd からが難易度高し
	etc.→メガ→(Jめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ)×n(→各種攻撃)	めくりに慣れれば平気
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち小×2→立ち中→メガ)×n(→各種攻撃)	めくりでのみ成立する小中メガ
\triangle	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→メガ)×n (→各種攻撃)	ちょっと難しい
\triangle	etc. →メガ→(立ち小→屈小→メガ)×n(→各種攻撃)	
Δ	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈中→メガ→裏立ち小×2→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→一歩下がって前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
VS可莉	奈オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・・無限メガのほうが楽

 $A \cdot \cdot \cdot 屈中 o extstyle o$

C・・・素直に無限入れとこうネ(・▽・) b

B・・・立ち小×1~3→立ち中×2→前大→メガ→(立ち小→立ち中→メガ)×2→追討ち

VS	鈴木 めぐみ	備考
©	etc. →メガ→(Jめくり空中大→立ち小→メガ)×n(→各種攻撃)	かなり楽。殺っとけ~。
×	etc. →メガ→(立ち小→屈小→メガ)×n(→各種攻撃)	靴を重ねるように。相当辛い
	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	適当に撃ってOK!基本コンボ
0	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	裏立ち中は深めに
0	屈中→メガ→立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	めぐみ用前からメガでは最も楽
Δ	屈中→メガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立中は引き付け、裏立中は低め
×	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	
×	屈中→メガ→メガ→各種攻撃壁に隣接した相手限定。	タイミング辛い
Ω	投げ→立ち大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	投げの後少し前進…しても辛い
/ S め <	ぐみオススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	· · 凝ったことやる必要ない
Δ	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→」めくり空中大→立ち小→メガ	が だいたいこれで即死

VS	大久保 久美	備考
0	etc.→メガ→ (Jめくり空中大→立ち小→メガ) ×n (→各種攻撃)	超楽ちん無限
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→メガ)×n (→各種攻撃)	立ち中は低めに当てること!
×	etc. →メガ→(立ち小×2→メガ)× n (→各種攻撃)	辛い。 2 nd でも不安定
×	etc. →メガ→(立ち小→屈小→メガ)×n(→各種攻撃)	辛いってば
0	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	超楽勝基本トリプル。外すな!
0	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
Δ	屈中→メガ→立ち小×2→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	3 発目が結構キビシイ
0	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
VS久身	ミオススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・確実な事やっときゃいい
	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→Jめくり空中大→立ち中→メガ 屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→(Jめくり空中大→立ち小→メガ)×n	破壊力重視クワトラブルメガ

VS	小和田 奈々	備考
0	etc. →メガ→ (立ち小×2→メガ) × n (→各種攻撃)	比較的楽
Ö	etc.→メガ→(Jめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ)×n(→各種攻場	(4) めくり大が若干当てにくい
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち小→メガ)×n (→各種攻撃)	めくり大が若干当てにくい
Δ	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→メガ)×n (→各種攻撃)	3 rd からちょっと辛くなる
Δ	etc. →メガ→(立ち小→屈小→メガ)×n(→各種攻撃)	3 rd からちょっと辛い
0	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→各種攻撃	簡単だけどメリットもない
	投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダッシュ投げからも OK。
VS奈存	オススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・様々な味わいをどうぞ
	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→立ち小×2→メガ 屈中→メガ→(裏立ち中→メガ)×2→Jめくり空中大→立ち中→メガ	基本っぽいのを4つ。補正も小さい。 破壊力重視クワトラブルメガ

C···投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種無限 or 追い討ち

V S	キャシイ・ワイルド	備考
Δ	etc. →メガ→ (裏立ち中→メガ) × n →各種攻撃	基本コンボに
0	etc.→メガ→(Jめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ)× n(→各種攻撃)	サクサク殺っちゃえ
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち小→メガ)×n (→各種攻撃)	こんな簡単に入っていいのか?
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち小×2→メガ)×n (→各種攻撃)	
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→メガ) × n (→各種攻撃)	重いのでちょっと落とし易い
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→屈中→メガ)×n (→各種攻撃)	
O :	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	
\triangle	屈中→メガ→立ち小→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは楽勝
Δ	屈中→メガ→立ち小→層中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダブルまでは楽勝
0	屈中→メガ→立ち中→立ち大(1発目)→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中早めだが早すぎダメ
O	屈中→メガ→裏立ち小→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	つまらん組み合わせ。
0	屈中→メガ→裏立ち小×2→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→裏立ち小→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	かなりスペースが必要。
0	屈中→メガ→裏立ち中→前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	全速力ダッシュ。大変。
0	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち小→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→その場で前入れ大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	どうせ使うなら上記よりコレ
0	屈中→メガ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	
0	屈中→メガ→立ち中→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中の間合い広めに
0	屈中→メガ→」めくり空中大→立ち大(2発目)→立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中は目押し。なんか笑える
0	屈中→メガ→裏立ち小×2→立ち中→メガ→各種攻撃	簡単だが後の間合いが重要
V S + +	シイオススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・・重さを逆手に取れ!
	tc. →メガ→(裏立ち中→メガ)×2→Jめくり空中大→立ち中→メガ→各種攻撃 子きにしてクダサイ(笑	破壞力重視 4 th

■ 可莉奈ちょっとステップアップ講座:ヒット確認メガヒート■

メガヒートにつなぐ時に重要な 役割を担うしゃがみ中(屈中)で すが、ここからヒット確認でメガ ヒートを撃ち易くするためのテク ニックを紹介しておきます。決め 打ちでメガヒートまで出すより数 段効率が良くなりますよ。

やり方は、しゃがみ中の後のメガ ヒートを **『→** +R 1 + □』で出す。

だけです。ようするにマクロでメ ガヒート出す訳です。 これだとコマンドが一瞬で打てる

ので、ヒットしたか、してなかっ

やすくなると言う訳です。 あまりキャンセルが遅いとメガ ヒートがガードされます。 単純ですがかなり使えるテクニッ クなのでぜひ練習してみて下さい ね。

たかを確認してメガヒートが出し

好きなように逝かせてやってください

V S	川崎忍	備考
0	etc. →メガ→ (立ち小×2→メガ) × n (→各種攻撃)	超楽勝無限メガヒート!
O	etc.→メガ→(Jめくり空中大→立ち小→立ち中→メガ)×n(→各種攻撃)	軽すぎるのが難点。
0	etc. →メガ→ (Jめくり空中大→立ち中→メガ) × n (→各種攻撃)	久美に世んで難易度最低無限
0	etc. →メガ→(立ち小→屈小→メガ)×n(→各種攻撃)	位置取りが鍵になる
Δ	etc. →メガ→ (立ち小→立ち中→メガ) × n (→各種攻撃)	3 rd からがシピア
0	屈中→メガ→裏立ち中→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	立ち中早すぎダメ
Δ	屈中→メガ→立ち中→メガ→立ち中→メガ→各種攻撃	時に応じて組み合わせよう
0	屈中→メガ→裏立ち中×2→メガ→各種攻撃	立ち中はバウンド上り途中で
0	屈中→メガ→立ち中×2→屈大→メガ→各種攻撃	
Δ	屈中→メガ→立ち中→屈中→屈大→メガ→各種攻撃	遠めギリギリで立ち中
0	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→各種攻撃 異常に簡単。	裏立ち小はひきつけて。
0	屈中→メガ→裏立ち小×2→立ち中→メガ→各種攻撃	
×	投げ→立ち小→屈大→メガ→裏立ち中→メガ→各種攻撃	ケロびょんの位置が後ろだとダメ
0	投げ→立ち小→メガ→立ち中 or 裏立ち中→メガ→各種攻撃	ダッシュ・通常共に裏投げからが楽
VS忍オ	ススメめがひーとコンボ例・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	・・・・・殺れ
A • • •	屈中→メガ→裏立ち小→立ち中→メガ→メガ→(立ち小×2·→メガ)× n	素直に無限繋いでもつまらんので
В···	ダッシュ裏投げ→立ち小→メガ→(Jめくり空中大→立ち中→メガ)×n	イカしてます。難易度も低め

お好みにより好きにしてクダサイ

C・・・etc. →メガ→適当に無限メガ





小和田流家元になるために

中段も無く投げも貧弱。発売された当初から現在に至るまで最弱キャラの名を欲 しいままにしていた奈々さん。

かなり頑張らないと他のキャラと満足に闘うのはツライキャラです。

そのテの人に大人気。

攻略担当:カミオ 補足:おかべ

・奈々ってどんな感じ?

奈々は地上での中段技がなく、 投げ (空中投げも) にダメージがな く、さらに受身をとられれば、追い 打ちができないので、相手はしゃ がみガードもしくは避け続けてい れば、安心なわけです。厳しいです ね。なので、相手が攻撃するときの 隙が、奈々にとっての攻撃チャン スなわけです。つまり、相手の出か かりなどを潰していくわけです。 かなり我慢強く戦って行く事が要 求されるキャラです。

・相手の技を潰せる技って?

基本的に『立ち中攻撃』と『ダッシュ小攻撃』です。このふたつの技は、攻撃判定の出が早くリーチも

あり、相殺判定が強いのでいい感 じです。立ち中攻撃は、ガードされ てたらキャンセルでバックダッ シュや避け、当たっていたら連続 技へとつながるので色々な攻めの バリエーションがあります。発生 も早いので相手の出ばなをくじい て行くような感じで使います。

ダッシュ弱攻撃は、相殺しないとキャンセルできませんが、トップクラスのリーチの長さと、押しの強さで戦っていけます。また、相手に当たると吹っ飛んでいくので、奈々の間合いが作りやすいです。

・ねぇ、奈々の間合いって?

奈々は地上での中間距離を得意 とし、立ち中攻撃の先っぽが当た る間合いか、ダッシュ弱攻撃の2 発目がぎりぎりきたる間合い(2 発当たるで、とガードキャンとのできるとがです。接近戦だと、投げをいいです。接近戦だと、ではないので、かないので、でない。ので、立ちし、立ちし、立撃良とので、立ちし、連続なちない。ない、連続ないので、ない。ない、連続ないので、かり、連続ないが重要です。といい、ないが重要です。



の間合いからでも当たりますよ。す。ダッシュ弱は画面半分くらいもダッシュ弱も良い具合に使えま

・じゃあ、立ち中攻撃やダッシュ 弱攻撃がガードされたら?

しゃがみ強攻撃につなげて、 ヒットしたら強の桜花連撃といき たいところですが、たぶん連打が 間に合わないので、強の牛若の舞 辺りを入れときましょう。

んで、立ち中攻撃やしゃがみ強攻撃がガードされたら、キャンセルでバックダッシュや避けをしょう。これは、相手のガードキャンセルを透かすためです。運見は現事で反撃したらダッシュラ。あと、ダッシュ弱攻撃がガードされた場合は、避けかバックダッシュを試みます。

ダッシュ弱はスキが少ない上に 2 段目のみ当てた時には間合いが広 がるのでガードされても反撃を受けにくくなっています。相手がかなりしっかり反応してこないと反撃は受けません。ダメージも単発ながら結構あるんですよ。

・どんな連続技があるの?

最も基本的な物は立ち中→しゃがみ強(レバー前入れ強1発目)→必殺技です。簡単ですね。締めの必殺技は強の桜花連撃をメインに使い、後少しで殺せるという時には強の牛若の舞がいいでしょう。バーニングゲージが溜まっていれば、『舞刀蒼炎陣・壱』がお勧めです。壁が近い場合は、しゃがみ強の後に壁で受け身を取られてしますのでしゃがみ強の部分をレバー前入れ強攻撃にします。

・なんで、強の桜花連撃なの?

それはね、ダメージよりも気絶値とバーニングゲージを稼ぐためです。『桜花連撃→気絶+奈々のゲージが100%以上→舞刀蒼炎陣・壱』ってな具合になることが多いので、強の桜花連撃は重要です。

また、気絶した相手に舞刀蒼炎 陣・壱を入れる時は、ジャンプ強子 しゃがみ強攻撃を入れてから強攻撃を入れて番がみ強攻撃を入れて番が手 を次率が攻撃がある。でが変率が攻撃がなりつながのである。間に対しませる。 でなりないがみ強がある。間に対しませる。 でなりないがある。 でなりながないるがですが、 でないがですが、特にないとい終盤戦では重要ですよ。

ガードキャンセル技は?

普通に牛若の舞か裂襲波、ゲージがあれば舞刀蒼炎陣・壱です。しかし、これらのガードキャンセル技には結構大きい欠点がありまして、使用する時には注意が必要です。その辺は後述します。

本命は強の桜花連撃です。

無敵時間は無いのですが、技の発生が非常に早いのであまり潰される事がありません。

そのやり方は…

桜花連撃はレバーが入力されてると技が出ないので、レバーを入れながら相手の攻撃をガードしつつ、○ボタンを連打します。

んで、連打が溜まったら、レバー をニュートラルにしてガードキャ ンセルします。

注意点は、相手と離れた時の隙がでかくなりますので、当たった後、連打しすぎないことです。攻撃が出たのを確認したら連打をピタっと止めるといいでしょう。

・奈々の対空技は?

対空技は牛若の舞、強の裂襲波、 舞刀蒼炎陣・壱または弐です。ガー ドキャンセル空中投げはハイリス クノーリターンなのでお勧めでき ません。相手に精神的ダメージを 与えたいなら、OKかな。

牛若の舞は前進しながら出るので 引き付けて出かかりの空中G不可 の部分を当てるか、相手がちょっ と前に落ちそうな時に。裂襲波は 判定の強さを利用してちょっぴり 早めに出します。舞刀蒼炎陣は 奈々の真上あたりに最初の攻撃判 定が出るので引き付けてそのあた りを当てるか、その後の前進を利 用して牛若の舞と同じような感覚 で使います。弐の方は攻撃判定が 広く、後ろもカバーするのでダ メージは低いですが結構安心して 使える対空になっています。追加 コマンドを×、○、□のどれでやる かによって前進距離と攻撃回数が 違うので覚えておいて下さいね。

それと、相手が飛び込んできたら、 ダッシュ等で逃げるのも手です。 間合いを調整して仕切り直しです。

・起き攻めや攻められ。

相手がダウンや受身したときは、 風月扇や立ち中攻撃、ダッシュ弱 攻撃、ダッシュしゃがみ強攻撃を 重ねるぐらいにしときましょう。 無理に攻めることはありません。 攻めたい時はジャンプ弱攻撃連打 で飛び込んでみましょう。

自分がダウンや受身したときは、 レバーをガード方向に入れながら R2避けやリバーサルジャンプで相 手のラッシュから逃げます。 リバーサル牛若の舞や裂襲、それぞりを を動りますが、のない。 をした欠点があるさい。 と、リバーサル行動は受けのでは と、リバーサルなりますが、と と、は出にくくても良い状況では 身を取らないように。

・奈々と空中戦

奈々は地上戦をメインに聞って 行く事になるのですが、そればか りだと相手に避けまくられたり しゃがみガードで待ち殺されたり する事になります。チクチク行っ て相手が焦れるのを待つのも良い ですが、ここは一つ、大空へ旅立っ てみましょう。前置きが長いです が、それでは奈々の空中戦を。

まず、最初に相手が先に跳んだの を迎撃にしに行くのは不利と言う 事。奈々の空中技はどれも下には 強いのですが、上に強いものがあ りません。奈々が跳ぶのは相手が 地上にいる時をメインとします。 相手の待ちを崩すための1手段と 言う事で理解しておいて下さい。 あと起き攻めの時に時々使うのも 良いかも知れません。

離れた距離からダッシュジャンプ をすると一気に距離が詰められま す。風月扇を打った後等にどうぞ。

・各種ジャンプ攻撃

一番重宝するのがジャンプ弱攻 撃。連打も効く上に強攻撃への キャンセルも出来ます。判定の強 さは強よりも優れているくらいで すので弱をメインにします。強は 基本的に弱からのキャンセルで。 判定の強さも弱と同じくらいです し、相殺が起こらない限りキャン セルも出来ないのでこれを単発で 使う利点があまり無いのです。 そしてカウンター。発生は遅いの ですが、ちょっとだけ無敵がある のでこちらの飛び込みを空中投げ で返してくる相手に上手く合わせ れば返す事も出来ます。シビアで すけどね。ちなみに、空中の相手 を前ジャンプからのカウンターで 迎撃出来た場合は相手より先に着 地するので立ち中や強牛若の舞等 色々な技で追い討ち可能です。空 中カウンターはキャンセルが出来 ないので注意して使って下さい。

・飛び込み方



したらもちろん連続技。 い着地までに出せます。ヒット じしてくれればもう一回弱攻撃 したらもちろん連続技。

■奈々の小テクニック&豆知識集

・ダッシュしゃがみ強攻撃

立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃ばかりだと飽きてくるので、そこでダッシュしゃがみ強攻撃。先っぽを当てる感じで。これが、たまにやると2回ぐらい連続で食らってくれる時があります。で、受身を取らなかったらこんなのが入ります。

しゃがみ強攻撃→強桜花連撃 or 強牛若の舞、ゲージがあったら生 で舞刀蒼炎陣・壱です。

しゃがみ強攻撃→強桜花連撃は連 打能力が必要とされるので、厳しいなと思ったら、

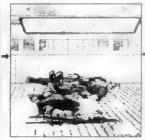
・壁際での裂襲波

なんらかの形で裂襲波が当たって、壁受身できなかった相手に入れる追い打ちは、立ち中攻撃→ ダッシュ弱攻撃とか生で■刀置炎 陣・壱です。

追い討ちを当てた時から相手は受け身がとれるようになるのでスキの大きい技は気をつけて下さい。そう言う訳で壁が近いときは、裂襲波がらみの連続技やガードキャンセルとかをたまには狙ってみましょう。もしかしたら、ね。









↓たまには突然下段を買ってみみ強→強桜花連撃で追い討ちしみ強→強桜花連撃で追いけている間ます。受け身を取り損ねていたます。受け身を取り損ねていたます。

・生で弱牛若がヒットしたら?

ガードキャンセルで使った場合に多いシチュエーションさせたといてする。生で弱牛若の舞をヒットさけた強となった。前+はさらに追撃が出来ます。前+は立ち中、ちで拾っては立ち中、ちで拾っては立ちが、しまうのが一番簡単なのでは立が、順になったがみ中→飛ばし距離がダッシュとがみ中で拾いましょう。

そこから 強牛若の酢やダッシュ弱 攻撃、ゲージがあったら舞刀蒼炎 陣・壱です。

難しくて出来ないや、という時には中・軽量キャラ相手なら弱牛若から直接ダッシュ弱につないで下さい。重たいキャラには立ち中で拾ってダッシュ弱が簡単です。右に生牛若後の追い討ち一覧表を作りましたので気になる方は参考にして下さいね。

■生牛若の舞(弱) ヒット後の有効な追い討ち一覧表■

キャラ名	拾う技	拾った後キャンセルして出す技		
TTZH		大牛若の舞	■刀蒼炎陣・壱	その他で有効な物
	立ち中	0	×	******
あすか	しゃがみ中	0	0	_
	→+強	0	0	_
	立ち中	0	Δ	
かりな	しゃがみ中	0	0	_
	→+強	0	0	_
	立ち中	0	Δ	_
きよこ	しゃがみ中	0	Δ	_
The state of the s	立ち中	×	×	ダッシュ弱
たまき	しゃがみ中	\circ	Δ	_
りゅうこ	立ち中	0	Δ	ダッシュ弱
122	立ち中	0	Δ	_
とらみ	しゃがみ中	×	Δ	_
きゃしい	立ち中	×	Δ	ダッシュ弱
** ***	立ち中	0	×	_
めぐみ	しゃがみ中	0	Δ	_
1	→+強	0	×	_
in the the	立ち中	0	×	_
なな	しゃがみ中	0	Δ	_

○:2 ヒットする △:1 ヒットする ×:当たらない●くみと忍は密着状態でも理牛若の類の最後がヒットせずに浮かないので表からは除外した。

※とらみにしゃがみ中を当てる時にはダッシュせずにその場で当てる。

奈々のガードキャンセル &

起き上がりに出す技の注意点

さて、前のページに奈々のガードキャンセル技や起き上がりに出す技にはそれぞれ欠点があるので注意して使うように、と言う事に触れましたが、ここではその注意点を具体的に解説しますね。

・ 牛若の舞

弱と強がありますが、強は攻撃 判定の発生は早いのですが無敵りませんので、相手の多ませんので、相手の多いで、相手のないでは向いていません。起きしたがはいたもれてしまが重ないた後半れても出来ないのではある。 追い使った方が良いでしょう。 は攻撃判定の発生まで無敵時間にはったが、『忍と久子の部分が空振りする』 ので当てても反撃されます。また、 飛鳥とキャシイ以外のキャラ相手 のしゃがみにヒットさせた場合、 最後までヒットせず、技の硬直に 反撃されてしまいます。よって、 『飛鳥とキャシイ以外と対戦す る時はしゃがみ攻撃に弱牛若の 舞を出すのは自殺行為になる』 訳です。ガードキャンセルでも起 き上がりでも同じですね。ちなみ に強だと空振りはしないのですが、 前に書いた通り潰されやすくなっ ています。

しかし、ジャンプ攻撃にガード キャンセルをかける場合は攻撃の 発生までに相手が着地してしまう 事があるので発生の早い強を使う 方が良いようです。



トが空振り。この後反撃確定! み状態には見事に弱牛若のラス

・裂襲波

技表をみて改めて分析してみると意外に頼り無い技なんですね。 まず弱。無敵時間はあるのですが、 攻撃の発生が圧倒的に遅く、判定 の発生まで無敵が持続しません。 相手の技に一方的に負ける罪が良 くあります。

強は発生は弱より早いのですが、 無敵時間がまったくありません。 これまた一方的に潰されるこ事の 多い技です。

っというわけで、裂響波は起き上がりには使わない方がいいでしょう。ガードキャンセルで出す場合は相手の単発技や連係の終わり等で強を使います。強は相殺の発生が早く、回数も多いので、相手の技を相殺しつつ返したりする事もあります。壁際などでは相手の受け身失敗が期待出来るのでたまに狙ってみては?

・桜花連筆

ガードキャンセルはこれをメインで狙って行く、と基本戦法にありますね。

無敵時間は無いので起き上がりに 出すのには向いてませんが、攻撃 の発生が奈々の技の中で最速なの でちょっとした技の切れ目にガー ドキャンセルしてヒットさせられ ます。出し方のコツとかは前で述 べた通りですね。

・ダッシュでガードキャンセル

ガードキャンセルからのダッシュ関連も見てみますか。ダッシュにはちょっとだけ無敵があります。ダッシュ技として優れているのはダッシュ弱攻撃です。 ちょっとややこしいのですが、

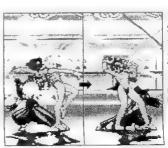
ちょっとややこしいのですが、 ガード状態から→→+×っと押し てしまうと特殊ダッシュが間に挟 まってちょっと発生が遅くなりま すので、ダッシュしたら→を押 しっぱなしにしておいてダッシュ のモーションが見えたら×の方が 良いでしょう。

後、スキの大きな技等に対しては ダッシュでガードキャンセルして 通常技(しゃがみ強等)を狙って 行く事も出来ます。

舞刀蒼炎陣・壱&弐

奈々の技の中では最も無敵時間が長く、ダメージも高い! 判定も強いのでガードキャンセルにも起き上がりにも、と言いたい 舞刀蓋炎陣ですが、奈々の超必殺技には『暗転後の有利時間が無い』という大きな欠点があり、暗転した時に相手がキャンセル可能な行動を取っていた場合は暗転したのを確認して避けられ、反撃までもらいます。

相手の通常技にガードキャンセル をかけたり、起き上がりに通常技 そう言う訳ですので、普段は連続 技に組み込むか、桜花連撃で気絶 させてから狙う事をメインに考え た方がいいですね。



うんですよね。とほほ。 きやこんな具合に避けられち

相殺が起こったら?

立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃が 相殺した後にはバックダッシュを メインにして相手が相殺キャンセ ルで何か出して来た時に空振りを 誘います。空振りさせたら立ち中 やダッシュ弱、ダッシュしゃがみ 強で反撃します。

相殺後にどうしても譲れない時は ダッシュ弱か弱牛若の舞、ゲージ があったら舞刀蒼炎陣・壱を出し ましょう。

・避けについて

普段、避けは要所要所でしかやりませんが、相手のゲージが100%以上の時は、できるだけ間合いをとって避けまくりましょう。

当然、相手は投げを狙ってくる ので、投げ抜けの準備かダッシュ 等で逃げましょう。また、奈々、久 美、清子、忍、といった投げがあま り強力でないキャラと闘う時は避 けをある程度多用して行って大丈 夫です。

・ダッシュ弱の相殺性能

技表を見てもううと分るのでは が、奈々のダッシュ弱攻撃にはも を優れた相殺判定があります。 まずは相殺判定の発生が早い事。 ダッシュ、特殊ダッシュの同時に を持つことになります。 相殺ともう一つ、2回目の攻撃相と もれとはであると言う事。相手が2段 目をガードキャンセルしても相殺 を起こす事があるのです。

しかもダッシュ弱の相殺判定は全体的に下段攻撃以外なら大抵相殺を起こすくらいの広さを持っているのでダッシュ弱を出す時には常に相殺を意識しておくと反応時間も上がって良いと思います。

・避け待ち対策

相手に避けを連発で使われ出した 場合にちょっと有効な選択肢を紹 介します。

避けを見たらダッシュ弱で突っ

込んでみましょう。空振りした場 合は←と○を連打しておけば相手 が投げに来た時は投げ抜け、そう でないときはバックダッシュにな ります。相手が何か出して来た時 もダッシュ弱の相殺に引っ掛かっ て相殺が起きるか潰れる事が多い ので相殺したらキャンセルでバッ クダッシュか弱牛若の舞などを。 接近している時の避け投げ頻度が 高い場合には弱牛若の舞+投げ抜 けの複合入力が効果的です。↓↓ +×の後に→+○連打。と素早く 入力すれば牛若のタイミングが遅 くて投げられた場合にも投げ抜け になります。

・相手の攻撃のくらい方

具体的には、飛び道具や単体で出してきた通常技や必殺技を食らいます。理由は、相手を調子にのせて暴れてもらって、隙を出させるためと、体力差による修正を無くすために自分の体力を相手の体力に合わせる時に使います。

あまり使わないテクニックです が覚えていて損はないはずです。

.

・ガード不能攻撃

中段が無く、投げが役立たずな 奈々は待たれると弱いとあちこち で書きましたが、待ち野郎にキツ ~イー撃!打撃をガード不能にす る方法を紹介します。

まず1つ目。ダッシュして相手の身体をスリ抜けてしまう瞬間にダッシュ弱を出すと、初段だけガードさせて相手の背後に突き抜けますが、その後の攻撃がガード不可になるのです。

ただし、このようにダッシュ弱を 当てるのもその後の通常技(立ち 中が良いですね)もタイミングは



◆こんな風にガードさせれば次 はなります。相手はガードキャ になります。相手はガードネ可 の背後からの攻撃がガード不可 シビアです。

また、ダッシュ弱を出すタイミングによって立ち中が間に合わないこともあります。

立ち中の他では発生の速い強桜花 連撃も有効ですが、連打力いりま

それともう一つは、ジャンプ攻撃 を相手が振り向かないような位置 でガードさせつつ後ろに着地す る。こんなタイミングでジャンプ 攻撃をガードさせるという物で す。これはジャンプ弱が良いで しょう。裏に着地した後の攻撃が ガード不可になります。こっちの

ほうが実戦的ですね。起き上がり にも狙いやすいですし。

相手がジャンプ攻撃をガードした 時点で振り向いてしまっていた場 合はその次の攻撃がガード不可に なりません。

まあ、じっと待たれると何も打つ 手が無かった事を考えると、 ちょっとした進歩につながります ので、練習してみて下さいね。

これを利用したミニテクとして、投げの後にダッシュジャンプで飛び込むと言うのがあります。 ダッシュしたらすぐにジャンプす。相手が1.バウンド目着地で受けるというでは着地であるがガードのできればでいた。 グでジャンプ弱が重なります。 奈々を相手に消極的な戦いを続ける相手にキツ~イー撃を! 食らわずのおあ。

■奈々の連続技大紹介!■

(しゃがみ弱) ⇒立ち中⇒しゃがみ強⇒キャンセル必殺技 or ダッシュ強

説明不要のもっともスタンダードな連続技。

必殺技は強桜花連撃をメインに。画面端の場合はしゃがみ強の時点で受け身を取られるので→+強に切り替えて下さい。

ジャンプ強⇒しゃがみ強⇒舞刀蒼炎陣・壱

相手を気絶させた時に最もダメージが与えられる連続技。

ジャンプ攻撃からしゃがみ強へつなぐのを良くミスする方はしゃがみ強から直接舞刀蒼炎陣につないで下さい。

ジャンプ強⇒しゃがみ弱 1 ~ 2 ⇒しゃがみ中⇒→+強⇒強桜花連撃

相手が気絶した時点でも体力差がかなりある場合、このコンボを決めてもう一度気絶させる事が出来ます。 ゲージが溜まってからどれくらい時間がたったかを把握しておかないとゲージがきれちゃって悔しい目に会いますけどね。 途中に挟んでいる中攻撃ですが、しゃがみの方が相手を横に飛ばさないので桜花連撃が当たりやすくなります。 重量キャラ相手の時は追加連打も入れてヒット数を増やせば気絶→気絶いきます。

醒牛若の舞⇒立ち中 or しゃがみ中 or → + 強⇒強牛若の舞 or ダッシュ弱 or 舞刀蒼炎陣

攻略記事中でも紹介しましたが、生で弱牛若の舞をヒットさせた後の追い討ちです。 キャラによって拾える技等がちょっと変化するので前のページの一覧表でチェックしてみてください。 ガードキャンセル時が狙い目ですね。

強桜花連撃⇒強牛若の舞or強桜花連撃

強桜花連撃が10ヒット全部当たった後は奈々の方が僅かながら有利な状況となり、最速で強牛若の舞か強桜花連撃がさらにヒットします。連続技に組み込んだ桜花連撃でも10ヒットすれば入るので、

『ジャンプ強⇒しゃがみ弱⇒しゃがみ中⇒立ち (→+強の一段目)。⇒強桜花連撃⇒強牛若の舞』

といった連続技が決めれます。牛若は連打か目押しで、桜花連撃は6ヒット目くらいが終わったあたりから連打を開始すれば2~4ヒットくらい当たります。かなり難しいですが、やってみて下さいね。どっちかというと桜花連撃の方が決めやすいです。ちなみに奈々、清子、忍には桜花連撃が10ヒットしないので入りません。

地上カウンター→立ち中 or しゃがみ中→立ち強→各種必殺技 →強桜花連撃(対重量級用)

一応地上カウンターをヒットさせたあとの追い討ちでも。滅多に使いませんけどね、この技。 軽、中量キャラだったら立ち中かしゃがみ中で拾い、富量キャラには直接強桜花連撃で拾います。 各種必殺技は強の桜花連撃が舞刀着炎陣が良いでしょうね。

空中カウンター→立ち中→立ち畳→各種必殺技

奈々のジャンプの下りでジャンプカウンターを空中の相手にヒットさせた時には追い討ちが入ります。着地した時に距離が近い場合はこの連続技を、遠い場合には直接ダッシュ弱を入れます。

相手の空中投げをカウンターで迎撃した時など、時々入れるチャンスがありますよ。

空中カウンター→立ち中orしゃがみ中→立ち強→各種必殺技

立ち→+強の2段目がヒットした後は僅かながら奈々有利なのでノーキャンセルでつながります。が、素直に一段目にキャンセルかけるなりしたほうがよほどマシですね。オマケということで。

■奈々キャラ別対戦攻略■

·VSあすか

基本的になんでもできるキャラなので、プレイヤーによって戦い方が変わるキャラです。柔軟に対応しましょう。特に、んらい基本コンボ(マッハジャブにつなぐコンボ)→気絶したところに超フェノやんらい壁連携を確実にしてくるプレイヤーは脅威です。

相手の飛び込み攻撃に対しては、 意外と空中フェノメノンが強いの で、つられて飛ばないようにして、 ダッシュ等で逃げましょう。また、 あすかは対空がイマイチなので、 跳んでこないのならこっちから ジャンプ攻撃で積極的に行くのも 良いでしょう。

遠心破砕拳は立ち中で相殺できるので主導権を握られないように します。

奈々の間合いを確保しつつ、相 手のミスにつけ込みましょう。密 着では投げが恐いのでバックダッ シュで逃げるか、しっかりと投げ 抜けを。

・VSめぐみ

ジャンプ中レバー下入れ弱攻撃としゃがみ弱での2択、ダッシュ強攻撃の後のラッシュ、投げ抜け不可のふみふみのっかり、と多彩な技で攻めてきます。

とりあえず、接近戦が得意なの で近づけさせないこと。基本戦法 を用いて相手の出ばなをくじいて 行きましょう。ダッシュ強以外は リーチも短いですしね。めぐみの ダッシュ強攻撃はダッシュ弱攻撃 で相殺できます。ガードした時は、 ガードキャンセルで反撃しましょ う。

また、こっちの起き上がりに下段 攻撃を重ねられるとどの必殺技を 出しても返す事が出来ません。め ぐみはただでさえ起き攻めがキツ イのに、この事実。かなりツライの ですが、バックダッシュやジャン プで逃げて仕切り直しましょう。 めぐみは攻撃力が低いので終盤に

·VS 竜子

投げの間合いが広いので気をつけましょう。また、空中投げの間合いが広く、投げられるとひどい目に会うので飛び込み攻撃は絶対にしないようにしましょう。

恐い竜子の地上カウンターですが、しゃがみ状態だとガードキャンセルできないので、ダッシュからのしゃがみ強攻撃も使っていきましょう。

投げ、カウンター、空中投げ、共に 食らうと気絶耐久値の低い奈々は 1発で気絶する事があるので、この 3つを食らわないようにちくちく と地上で闘うハメになります。

通常技に中段技がないので、起き攻めされても比較的楽にガードできると思います。ガードキャンセルからの反撃を確実にしましょう。

あと、ダッシュ小攻撃でハイパータックルが潰せます。 とにかく、かなり厳しい組み合わせである事は確かです。

相手の体力をなかなか減らし切れませんのでどこかで逆転のチャンスが必ず訪れます。いくら殴られても焦らずに、桜花連撃(気絶)→舞刀蒼炎陣・壱をからめた連続技、でひっくり返せると信じて我慢しながら闘うしかないですね。

·VS 久美

爆発力はないものの、レバー前入れ強攻撃とスピニングスワンキックの中段技、相殺判定に優れているリボンカッターやしゃがみ中攻撃、そしてしゃがみ弱攻撃連打の強さがあります。

立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃が、 しゃがみ弱攻撃連打によって潰されるので、かなり厳しいです。 また、久美は投げ抜けされると隙 があるので、ほとんど投げにきま

があるので、ほとんど投げにきません。さらに奈々は投げにダメージがないので、他のキャラでは有効なしゃがみ弱攻撃連打を移動避

・VS 虎美

攻撃力が高く、しゃがみ強攻撃で、立ち中攻撃やダッシュ弱攻撃が潰されるので、やっかいです。しかも、強の双龍拳につながって大ダメージを食らいます。 相手のしゃがみ強の間合いをしっかりと 把握してしゃがみガード、もしくは早めの避けでかわしてなんとか 反撃したい所です。

また、レバー前入れ強攻撃とレバー前入れ強攻撃をレバー前科め下強攻撃の中段技を利用したラッシュ、立ち中攻撃のリーチの長さな攻撃のリーチの長さと、はないでもありと、厳しいがいたなりますが、落ち着いてガードし相手の動きを読んで、基本戦術で戦っていきましょう。

あと、虎美の投げを投げ抜けした後には立ち中からの連続技や牛若の舞、桜花蓮撃が入ります。虎美は軽量級に投げから追い討ちができるので狙ってくる頻度も高いハズです。狙って抜けましょう。

けして接近し、投げを狙う、という 戦法も相手にダメージを与えられ ない訳で、非常に苦しいです。

.

もうひとつ、しゃがみ弱攻撃連打に対抗するには、移動避けからのダッシュ弱攻撃で相殺して潰せる時があります。タイミングなど難しいんですけどね。ダッシュの出かかりにある僅かな無敵を上手く使ってみますか。

とにかく久美側がしゃがみ弱連打でねちねちやってくると奈々はときいうイので、そういうとは嫌がらせに風月扇でも打つか、空からなりましてみましまう。奈々のジャンプ弱は着地まで判定が出して返して来ても最低相殺は起こせる事が多いのです。

リボンカッターに相殺が起きたら 相殺空中ガードで対処します。 めぐみと同様、攻撃力は低いので 最後まで諦めずに闘いましょう。

・VSたまき

中段技はないものの、性能のいい通常技や壁近くの投げ、迎撃・Vやロブ落としの威力などが脅威です。また、しゃがみの弱、中攻撃で立ち中攻撃、こっちのダッシュ弱攻撃が潰されるのでたまらんです。さらに空中戦の判定も異様に強く、地上でも空中でも押さえ付けられる、という苦しい展開になりがちです。

相手のジャンプ攻撃に対しては早めにバックダッシュで間合いを離して着地間にダッシュ弱やダッシュしゃがみ強等を狙いに行くのが良いでしょうか。

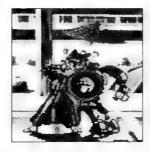
あと、投げ抜けは受付時間が非常に短く、難しいので、投げられたら壁受身に集中しましょう。あまりにも投げが見え見えの場面では『なめんなコラ』、と投げが来るタイミングに合わせて両牛若の舞を当てます。この『投げに合わせて弱牛若』はリスクもありますが、投げ抜けが厳しいので結構効果的です。

·VS可莉奈

やはりカエルでしょうか、セットアップされて待たれると何もできませんし、ケロケロアタックで、立ち中攻撃、ダッシュ弱攻撃が潰されます。

セットアップされたらしゃがみ強 で相殺してバックダッシュ or 避け でセットアップを外して行きます。

通常技に対してはこちらの方が強いので、カエル技を出す隙を与えないために強気で攻めましょう。また、バイオ・インパクトがかなり強いのですが、相殺が起こりやすい技なので相殺キャンセルでの各種行動をしっかりと身に付けておく事も重要です。可莉奈戦は相殺



時間のある弱牛若or弱裂膜波。 対処を。避けから反撃か、無臓 対処をの避けから反撃が、無臓 が起こりやすいのでそのへん気に かけておいて下さい。

メガヒートがらみの連続技の驚異 的なダメージは知っての通りです が、奈々戦では投げからも決めら れたりするので、可莉奈のゲージ がたまったらとにかく逃げまくり ましょうね。

· VS 奈々

負けるとすごくくやしい同キャラ戦。立ち中攻撃とダッシュ弱攻撃はしゃがみ強攻撃で潰せます。 それを逆手にとってしゃがみ強の間合いギリギリで早めに避けてみたり、ダッシュを止めてみたりと間合いの駆け引きでも楽しんでみていた。空中から攻めるのもいでしょう。後は自分の戦い方を信じていきましょう。

奈々は気絶耐久値が20なので (あすかとかは22、きゃしいとかと らみは27もある) 思いっきり気絶 しやすく、最後まで気が抜けない 対戦になる事は間違い無いですね。

·VS 清子

.

しゃがみ強攻撃、キャンセル バックダッシュ、ボール技の使い 方で強さが変わるキャラだと思い ます。

特に、しょうきんステップ(しゃがみ強攻撃をガードされていたらキャンセルバックダッシュをボールトラップ(画面にボールをセットするテクニック)をセットするテクニック)は強いと思います。ボールをセットされるとこっちの歩き移動が制限されてしまうので早めにダッシュ弱や立ち中で相殺して消しましょう。

しゃがみ強攻撃は立ち中攻撃、 ダッシュ弱攻撃で相殺できますの で、中間距離ではボールに気をつ けて戦いましょう。意外とスピー ドが早く、判定も強いんですよ。

あと、投げ抜けの後にはしゃが み攻撃以外の技が入るので、立ち 中攻撃等から連続技へ。

投げにくればね…

·VSキャシイ

攻撃力が超高で、移動投げのトリプルヘッドバット、そこからの連続技。レバー前入れ強攻撃としゃがみ強撃の遠距離二択なども強く、打撃も強力なキャラです。

しかも、しゃがみ強攻撃で立ち 中攻撃、ダッシュ弱攻撃が潰され ます。しゃがみ強でこっちの突進 が止められ出したら、ダッシュか ら避けで相手のしゃがみ強を空振 りさせてから反撃しましょう。

他にはしゃがみ中でねちねち来る 戦法も嫌らしいのですがこれは立 ち中で相殺出来ます。相殺後はも う一度立ち中を出すのが結構効果 的です。

接近戦ではトリプル、ショルダー を食らわないためにリスクのある 技を出さないようにします。間合 いを離してとにかく中間距離で嫌 らしく攻めて行く事。

あと、投げ抜けの後に反撃出来 ますが、投げ抜けが難しいです。

·VSしのぶ

.

リーチの長いレバー前入れ強攻撃の中段技、相殺に強いトルネード、爆発力のメガトンダイナマイトと、いいのがそろってて、嫌。

また、立ち中攻撃やしゃがみ強 攻撃で、立ち中攻撃、ダッシュ小攻 撃が潰されます。

投げ抜けできれば反撃出来るのですが、相手も投げが弱い=投げが弱い=投げが弱いをとんどないです。しかしないがあるときは投げかけっかがあるといでがある時には投げに注意を。一応、投げますの後は立ち中攻撃等が入りますので、連続技へ。

しのぶは接近連係型なので基本戦 術で近付いてくる所をお引き取り 願いながら気長にいきましょう。

とまぁ、こんな感じです。 奈々の 厳しさが身にしみます。 やはり、家 元になるには厳しい道のりが…

■最後のオマケ■

見えない壁アタック

製襲波を食らわせた時に、スク これは裂態 ロールして奈々が画面から消えて ロールして系 しまう場合と、奈々は残ってス 時に出来るテ テージの端で無い場所で相手がぶ 奈々が画面タ

つかる場合があります。

これには法則があって、『裂襲波の前にキャンセルする技に移動ベクトルがある事』、と『浮く攻撃で無い事』、この2点が満たされているとスクロールしません。

立ち中や前+強からキャンセルして出すと良い様です。

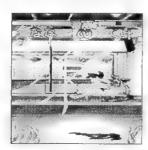
こっちが画面端を背にしていても 短時間で壁にぶつかるので受け身 が取り難くなる訳ですね。ちょっ とだけ戦力 UP ですよ。

・亜空間薙刀

これは裂襲波を当てた後、スクロールして奈々が消えてしまった時に出来るテクニックです。

奈々が画面外にいる時に舞刀蒼炎 陣を出すと・・・・・・

あら不思議、いきなり画面中央から薙刀がくるくると回りながら出 現します。実はあれは空間から飛 び出してたんですねえ。



えもんもビックリです。 が! 恐るベレ小和田家。ド 年何も無い空間から突然薙刀

・飛んでこない薙刀

舞刀蒼炎陣の暗転とまったく同時に相手も暗転を起こした時に 奈々のプライオリティーが低いと 薙刀が飛んで来ません。

プライオリティーうんぬんはマニアシステム編を参考にして下さい。 固まった後、5 秒程経って薙刀を 振ります。ちなみに動けない間 奈々は完全無敵です。



お試し下さい。 く固まります。結構笑えるので くこのモーションのまましばら

●奈々日記

ここでは自分(カミオ)が奈々を使うきっかけみたいなものを書きます。

出会いは突然とゆうか、んらいとまだ知り合ったばかりの時の、対戦ビデオに録画されてた、んらい奈々でした。 自分的にはかなりショックでした。隙の多い技を避けてそこからしゃがみ強→強桜花連撃 (スティックでプレイしてた)

で気絶したら舞刀蒼炎陣・壱ってなスタイルを突き通す戦い方でした。

まさに、一目惚れです。

このときからメインの竜子とサブの奈々ってな感じで修行モードになりました。

自分も奈々の時はスティックでしたが、ビデオ撮る時うるさい(んらいの考えで収録する時、声も入れてたから) のでやめました。

(ややうそ)

そうすると当然、連打能力が落ちるので、違ったスタイルを考えなければならなくなり、しょうきんステップ とダッシュ弱攻撃の強さを合わせて出来たのが、今のスタイルです。

でも、考えたのは自分じゃなくてんらいなんですよねぇ~、てへ。

●奈々日記2

んで、新しいスタイルが出来たので、当然ためして見たくなるわけで、初めころは○○○○○に招待され時に、

奈々を使っておお暴れ、ダッシュ弱攻撃だけで勝ちまくった覚えがあります。心の中で奈々ってつえ~と思った りした。

んらいん家に行った時もいい勝負してました。

んで、初めてわたよさんやおかべさんとかと戦った時も、負けばっかでしたが、自分的には面白かったです。 やっぱり、弱いと思われてたキャラで勝った時のうれしさはイイ感じです。

●奈々日記3

実際、弱い奈々でもゲームシステムのおかげで、それなりに戦えてしまうところが、『あすか』のいいところでしょう。

まぁ、これからも奈々をやっていくと思うので応援よろしく!←なにそれ

小和田



奈々



御手洗清子対戦攻略

中間距離を得意とし、どのキャラとも互角に闘う時期生徒会長。

一撃離脱が得意、派手な連続技を持たない、という一人だけ別のゲームにいるような彼女は、派手に戦いたい!!という方には不向きかと思います。

そういう方は他のキャラ当たって下さいね。

攻略担当:しょ~きん

・清子の性能を知ろう! 清子を使用するにあたり、その 性能を知るのは大事な事です。と いう事で、まずはここから。

・中距離戦が得意

遠距離・近距離も一通りこなせるのですが、なんといっても中距離が一番得意!!中距離戦の性能は全キャラ中トップクラスです。 理由は以下通りです。

・速い!

めぐみほどではありませんが、 素晴らしいの機動力を持っていま して、全キャラ中トップクラスの 間合いの詰め方を発揮します。 その後の軽やかなバックステップ から繰り出す間合いの離れ方(逃げ方)もトップクラス!(笑)でも遠距離から奇襲できるほど速さはありません。中間距離からの奇襲、これが清子を使う上で重要になってくるのです。

長い!!

一般的に しゃがみ強 のスライ ディングが有名ですが、それ以外 にも ダッシュ弱 も長くて、隙が 少なくお薦めです。

しかし、遠距離から奇襲できるほどの長さはありません。やっぱスライディングですかね。

以上の理由から、ぜひぜひ!! 清子を使用する際には、中距離を 基本に戦いましょう!!

.

特に苦手キャラがいない!、、、らしい

清子自身オールマイティーな キャラで、色々なキャラと互角に 戦えます。

清子を使っていて、特にこのキャラ自体と戦う事が苦手というもの はありません

なんと!!あの キャシー ですら、 互角・もしくはそれ以上対等に戦 えますです。

らしい と付けましたのは・・ それは一般論でのお話だからです。 つまり、キャラ的に互角でも、使 う人によって差が生じます。 まあ・・シャアザク×アムロガン ダムみたいな関係です・・ これで分かるのでしょうか?(笑

自分の使うキャラですから良い ところばかりのウンチクを書いて も仕方がありません。短所も書き ます、長所を知っていても清子の 短所を知らないと・・・なんとも 言えませんですので。

・連続技が乏しい

連続技の多さがウリのあすか 120%というゲームの中で清子は 連続技が少なさでは全キャラの中 で頂点に達してます(きっぱり)。

浮かしの通常技として、カウン ター攻撃しかありませんですので その為、地味に単発攻撃で攻める ことしか出来ません。

派手に戦いたい!!という方には 不向きかと思います。

そういう方は他のキャラ当たって 下さいね。 ・投げ&中段攻撃が比較的弱い 上記の性質により、世間で言われている「待ちを基本に戦ってい る人間」に対してガードが崩しにく いのは確かです。

ただ比較的に弱いと書いただけで すので、全く使えないということ はありません

上記の事柄に加えて、基本的に連続技があまり痛くありません。ですから、結局のところ、あすか120%というゲームに慣れてしまうと、どうしても連続技を入れる楽しさを天秤にかけ、清子を使い続けようとする人は少なくなってしまいます。

悲しいことに、この点が清子の使用人口が減っている原因となっているかと思われます。何分、連続技が乏しくて、破埋力抜群の技は清子には持ち合わせていません。

でも実際にそう思うのは、戦った 相手が思う感想であって、この事 だけで清子は強くないと思うのも、 間違っています。

.

工夫次第で色々出来るものです。

これは全てのキャラを使用するプレイヤー全員に言えることですね。 そもそも自分は対戦に対する概念 としまして、

強い=勝つ という事よりも、 うまい=楽しむ

という事に頭を入れています。 あいつ強えーよ よりも あいつう まいね を言われるようになる事が 良い対戦をしていた結果だと思い ます。

どんな対戦であっても双方が楽しいと思える対戦ができるのが一番いいですよね。

■清子の基本戦法■

まずこれを覚えていこう

清子の大まかな戦法の流れを書く前に、ぜひ覚えてほしい行動がいくつかあるので、それを紹介します。 これをマスターした上で戦いを組み立てて行きましょう。

◆大リーグソフトボールをセットする●

清子の大リーグソフトボールは 相手に当たり(ガードされても 可)、返ってきたボールを、一度だ け判定付きでボールを返せます。 既にあすか120%をやりこんでい る方の間では、有名な技ですね。 やり方は、『返ってきたボールに 立ち強攻撃を当てる』だけです。 立ち強攻撃を当てた時のボールの 状態(横方向へのベクトル)に よって射出角度が変化(おおよそ 15°、45°、90°の3種類)し ます。ボールの状態に関しては、 右の写真を参照してください。

15° は弱で投げた時、45° は強 で投げた時の軌道と同じような感 じです。奇襲や対空等にお使い下 さい。

ここでは主に使用する90°に関 して書きます。この90°打ちは そのまま相手に当たらない限り、 そのラウンド中は攻撃判定がずっ と生き残っています。さらに、、 ボールが存在している間は攻撃判 定が出続けているので相手がガー ドポーズを取り続けるのです。

相手は通常の歩きによる後退が出 来なくなってしまうため、やられ ている方は、慣れていませんと混 乱します。こうなると、より先ほ ど解説した スライディングキャン セルバックダッシュ がより有効に なりますね』さらにそれを嫌がっ て相手が跳ぼうとした所に、勝手 にボールに当たってくれたり・・

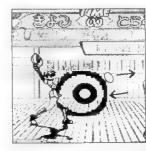
実戦ではしゃがみ強の後や連続 技(これもしゃがみ強が入る事が 多いですね) にソフトを組み込ん で、跳ね返ってきたボール対し、 一歩下がって打っていただければ 簡単に作れます。

弱のソフトは15~45°を作り やすく、強は90°を作りやすい という事も覚えておくといいで しょう。

また、このボールは試合開始の状 態では1画面に1個しか置けない のですが、試合中に『真・通天閣 打法』を一度でも出しておけばこ のロックが外れて何個でも作る事 が可能になります。

機会があれば積極的に作っていく とより有利に対戦に呈めるかと思 います。どかどか作っていきま しょう。

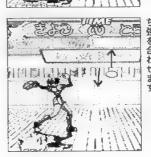
生めよ増やせよ富国強兵。



相殺する直前のボールの進入角 右向きのものは射出角度。

ブを描いて飛





しゃがみ強攻撃

全キャラの しゃがみ強 の中で最 も【長さ・判定の強さ・使い勝手 の良さ】が高く、清子の中距離の 使用技において、7~8割のウエ イトをしめています。

さらに、判定の先端の攻撃判定が 上に向いてますので、遠距離での 対空技としても威力を発揮すると 思います。

キャシーを始め、ジャンプ攻撃が 比較的下に弱いキャラに対しては 完全対空というオマケつき。

単発自体の技の強さでは、全キャ ラ中トップクラスです(実際強い と評判)。

・ヒット確認で各種必殺技へ ヒット確認とは、技が当たって いるかいないかを確認して次の行 動に移る事です。しゃがみ強攻撃 がヒットしていたら必殺技やダッ シュ攻撃に、空振りをしたり、 ガードをされたらキャラ特性のひ とつである『通常技キャンセル

バックダッシュ』で隙無く逃げれ ます。(しかも無敵付き)。初心者 の方はもちろんの事、かなりやり 込んでいる方でも、この連携への 完全なる対処はかなり難しいハズ です(全く無いわけでは無いです が)。

この技を軸に自分のペースで押さ えつければ、有利に戦えます。 後にこの技の使用法について詳し く書きますので、ぜひマスターし てみてください。

■スライディングキャンセルバックダッシュ■

清子のしゃがみ強は空振りをしたり、ガードをされてもキャラ特性のひとつである通常技キャンセルバックダッシュで隙無く逃がるが、(しかも無敵付き)初心りる方はもちろんの事、かなりもちろんの事、かなりないる方でも、この連携への全な対処は難しいです)中距離間ではこれをメインに戦います。相手の行動の行動を遮断し、押さ

えていくと言う狙いがあります。 仮に相手にガードキャンセル必殺 技を出されてもこちらにヒットす ることはなく相手が出した必殺技 によっては、余裕で反撃できると いう利点を持っています』

余談ですが、この行動を見つけた 当時はあまりにも対処法が無く、 一時期は 清子 最強説が私の中で 確信していました。それ程・・・ 強力でした。 過去形にしたのは色々と対応策が 考えられてきたからです。さすが にこればっかりでは勝利を手にす る事など出来ませんよね。でも、 まだまだ十分に相手を威圧する意 味で極悪な性能を発揮しています。 正直言って嫌がられますが、相手 もこのまま黙って、踊ってくれる わけではありません。

以下の大まかな2つの行動を取る かと思います。見てみましょう。

ガードを固めたままになる

その場合は、ズカズカ歩いて近 づいて投げるという戦法が活躍し ます。

走らないのがポイントです。

走るという事その相手に投げに行きますよ!という事を間接に合図しているようなものです。ですので、走らずにのそのまま無防備に歩いて近づいてください。

これは、結構危険のように感じますが、いままで有利に試合の主導 権を手にしてましたらそれほど危 険がなく、かえって有効です。

投げ自体にはダメージがあります ので、狙えるところはねらうと便 利ですしこの状態での投げは相手 の精神状態により投げ抜けされに くく、一度成功するとより精神的 に深いダメージを与えてくれます。また、投げるように見せかけて、反応した際にそれに合わせて 無敵技のゲッツーストライカーを 出すのも手です。

いきなりズカズカ歩いて無意味に 避けをだして、より混乱させる事 も出来ます。相手がびっくりする ような行動をしたらより効果確実 です。その際なら走ってみても良 いでしょう!!

ダッシュをいきなり止めて前入れ 強でガードを崩す事も出来ます。 ガードを固めている=こちらが押 していると言う事ですし。積極的 に行きましょう。

相手に『待てない』という気持ち を植え付けてやればますます清子 のペースで試合をすすめる事が出 来る訳ですね。 ・たまらずにジャンプして近 づこうとする。

自分ならこの位でジャンプする なぁーと思う頃合を読んで、

ジャンプと同時にダッシュ小を重 ねてください。結構当たってくれ ます。

読みがはずれても、間合いが全然 変わりませんので、主導権を持ち つづける事が可能ですそのまま跳 ばせても、特に不利な状況ではあ りません。無理しないであせらず に対処してください。

早出しのジャンプカウンターやガードキャンセル空中投げ、距離があるならスライディングが便利です。相手のジャンプ攻撃に付き合わずバックダッシュで間合いを広げても良いでしょう。

清子ワンポイントレッスン

ここでは立ち弱攻撃の面白い使 い方を紹介します。

比較的に近距離に近い中距離で 弱 攻撃を連打をいたしますと、相手 がガードポーズをとってしまい、 固まったままになります。

自キャラが固まったままになりま すと、相手は自由が奪われ、心理 的に不安定になり、おおよそ以下 記述の行動を選択してきます。

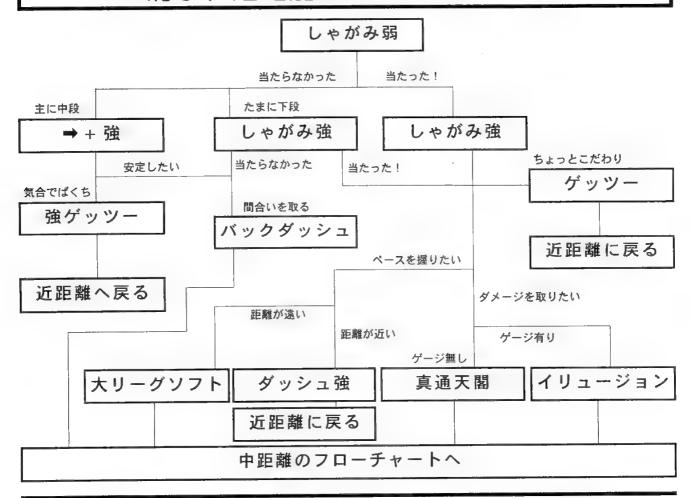
・反撃しようとしてくる。

ぜひ!! 反撃のしようとする瞬間にゲッツーやしゃがみ大で迎撃しましょう。 完璧にカウンターを取ったらお手のもの・・笑

必ず次回以降はおとなしくなり、 以下の行動をとるようになるかと 思います。

- ・ガードを固めたままになる
- ・たまらずにジャンプする スライディングの所で紹介した物 と同じ対処法で OK です。

■清子、近距離戦フローチャート■



・解説

まず近距離ではしゃがみ弱を出して・・・

ヒットしていた場合

フローチャートを見てもらえば 分かる通り、まずはしゃがみ強に つなげましょう。途中でしゃがみ 中を入れても良いですし、そのへ んはみなさん好みで選択して下さ い。その後は御自由なキャンセル で連続技へ・・・。

持ち込んだりできる訳です。 相手の体力や好みに応じて柔軟に セレクトして行って下さい。

ガードされた場合

まあこちらの場面の方が多いですので。まず、この後は中段のレバー入れ強、または下段攻撃の2択で攻めて行きます。にこで注意したいのは、押しに入り過ぎて相手のガードキャンセルを食らうさいます。清子は確かに押しの強いキャラですが、あくまにはバックキャラです。たまにはバックを見ないです。を考えるのも大切です。

レバー入れ強。この技は中段なので下段を警戒した相手には良く ヒットします。ガードされたか ヒットしたか、状況によってキャンセルを使い分けるのは不可能で はありませんが、かなりの反 応と集中力を必要とします。レバー入れ強ヒット後は確実に全段 ヒットする強ゲッツーをバクチで出すか、安定してバックダッシュ を出すかがオススメです。

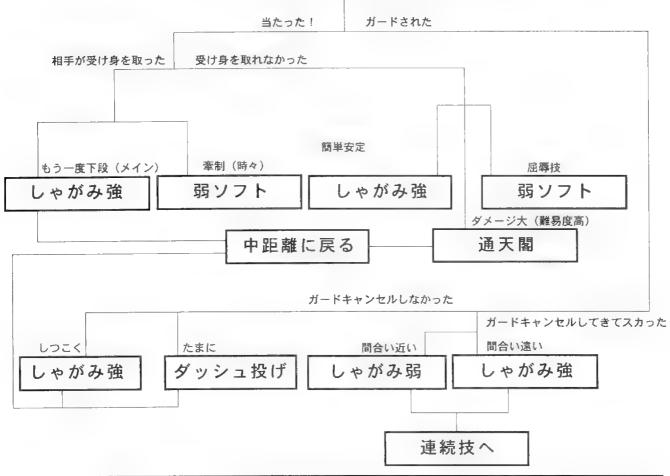
次はしゃがみ強による下段攻撃 ですが、こちらは中段に比べ、あ まり当たってくれません。

しかし、しつこくしゃがみ弱から中段を出しておけば当たってくれます。この下段のしゃがみ強は中段に比べてヒットしたのを確認してからのキャンセルが間に合いますので、ヒットしていたら各種必殺技に、ガードされていたらバックダッシュで中距離へ、と使い分けて行きましょう。

清子の近距離戦は状況に応じて2 択をかけ、最終的には中距離戦へ すすめていくような戦法を取りま しょう。

■清子、中距離戦フローチャート■

しゃがみ強キャンセルバックダッシュ



• 解説

上のフローチャート内の行動で あればどのような行動でもスキが 少なく、清子にとって有利に試合 が展開していきます。すこし理解 しづらいかもしれませんので(た めしにやってみてくださいね)詳 しく説明します。

とにかくしゃがみ強バックダッシュをします。その後に・・・

・ヒットしてた!

当然相手は倒れる訳ですが、取りあえず相手が受け身したかどうかを確かめます。この時、相手と受け身を取っていたらもう一を出してみな強を出してみないであるが不思議としている所なので、これが不思議としたるんです!。時々弱ソフトというもの良いでしょう。

相手が受け身を取り損なっていた場合は、

○簡単安定

『しゃがみ強!』

- ○ダメージでかいが難易度も高い『真・通天閣打法!』
- ○屈辱技にはもってこい 『弱ソフト』

こういったものを狙って行きます。 特にしゃがみ強に関しては相手の 受け身に関わらず有効なので役に 立ちますよ。

・ガードされてた!

中距離ではガードされていても 有利に事が運べます。まずしゃが み強をガードされていたらキャン セルバックダッシュ。ここで相手 がガードキャンセルをしてきても 8割方は技が空振りしてしまい、 反撃が可能になります。その時に、 相手が近距離で硬直していたら しゃがみ弱からの連続技、ちょっ と遠い間合いで硬直していたら しゃがみ強からの連続技を入れま しゃがみ強からの連続技を入れま しょう。相手がガードキャンセル してこなかった場合はしつこく しゃがみ強を当てていくと結構食 らってくれます。

また石のようにじっとしている相 手にはダッシュ投げを狙いに行き ます。これは本当にたまにしか狙 いません。

基本的に中距離に入れば有利な点が多いので、焦らずに弱ソフトなどで相手をじらせば勝機はおのずと見えてきます。如何に相手のガードを崩すかが清子の課題になりますので、それを心得て清子を使いましょう。

■通常技、必殺技のこだわった使い方■

清子の技をより詳しく!

清子の技についての基本的な説明は技表に載せてあります。

ここでは本文中であまり触れられなかった清子の技のこだわった使い方について触れてみたいと思います。

・立ち弱攻撃 別項で解説したので省略。

・立ち中攻撃

・地上カウンター

清子にとって唯一の浮かせ技ですが、生憎、出がとても遅く、判定自体もお世辞にも強いとは言いがたい為、単発での使用はあまり控えたいところです。ですが、一発当たればその後の連続技により、有利になる利点もありますのせひ!一度狙って当てる事をお勧めします。

相手がそろそろ跳びそうだなぁと 思うときに、何気なく置いて見る と良いでしょう。

・ダッシュ小

キャンセルこそかからないものの、 速い、長い、硬直が短い と以外に よいことずくめです。 中距離において、しゃがみ強に続

き重宝します。

また、しゃがみ強と違い、判定が 比較的に上にありますので、跳ぼ うぼうとしたところを、叩くよう な事も可能です。

ただし、近距離で深めにガードされますと、キャンセルがかからない為、ガードキャンセルの的になりますので、先端で当てるように心がける事が必要です。

・ジャンプ前+強連打が効きます。空中での相殺合戦やカウンターの後の空中コンボに組み込んでみましょう。ちなみに、ジャンプ強攻撃と同じくヒット or ガード後に斜めジャンプでキャンセル可能です。でも立ちガードされるんですよね~。

• 通天間打法

自分の背の高さと同等の衝撃波を目の前に発生。見た目どうりに 威力・気絶値が高く、連続技にて ダメージ重視される場合は重宝す ること間違い無し!!

また、ダウンしている相手に対し、 追い討ち効果をもっていますので、 相手が間違えて、受け身を失敗し ましたら、遠慮無く叩きこんであ げましょう・・笑

相手の起きあがりに技の終わりを 重ねれば、ガードキャンセルで 反撃される事もありません。(ただ し超必殺技は例外です)

大と小の違いは ヒット数と技の出 の速さです技の出の速さに関しま しては、ほんの微々たる違いです ので通常は主に大を使っていきま しょう。無敵時間は頼りにならな いのでガードキャンセルではあま り使わないようにしましょう。

・ゲッツーストライカー

無敵&攻撃判定(胸あたり)& 相殺判定(前体部分)が出ている ので対空技っぽく見えますが、対 空技としての性能は良いと言えま せん。ですが、無敵時間が長いの で地上の相手の技に合わせればま ず負けません。

大と小の違いは、攻撃判定・ジャンプの高さ・隙の大きさが若干違います。

ちなみに小ですと、しゃがんでいる相手を浮かす事ができません。 小の方が隙が少ないのですが、結 局のところ、どちらともガードさ れますと相手のガードキャンセル で反撃が確定しますので、潔く の場面だ!と思うときに、大を 使っていきましょう!!

また、叩き落した後は、近距離戦 になるので、二択をかけて行く事 もできます。

・イリュージョンアウト

バックダッシュ間は完全無敵で、 突進は中段判定です。

相手が立ちヒット時でしたら問題 無く蹴りまで繋がりますが。

しゃがみヒット時は相手が浮かず、 蹴りを出す前に相手が攻撃を出し ますと、余裕で割り込まれてしま います。ですので、単発使用の機 会はほぼありません。

連続技として使用する際にも最後 の蹴りを入れる時点で既に6ヒットしてますと当たりませんので、 うまく調節してください。

ちなみに単発で入れた場合が一番 威力がありますので、相手が気絶 している際にゲージが溜まってい ましたらそのまま超必殺技を使用 してください。

下手にしゃがみ攻撃を数発混ぜて、連続技に入れるより全然減ります。

■次期生徒会長のひみつ袋■

覚えておくとちょっとお得。そんな情報をいくつか紹介します。

・ヒット確認を やりやすくする方法

・投げ抜けに注意

これは対戦経験を積んでいれば 自然に分かってくる事なのですが、 清子の投げ(地上、空中共に)は 投げ抜けされると反撃を受けます。 相手の投げを抜けようとした時に、 こっちが先に投げてしまって、そ れを抜けられたりする事が良くあ ります。投げは控えめに。

相手の投げ抜け対策には投げ抜け もいいですが、ゲッツーでカウン ターを取りに行ってもいいでしょ うね。強ゲッツーコマンド+〇連 打とやっておけば相手の投げが早 かったら投げ抜け、そうでなけれ ばゲッツーが出てくれます。二段 構えです。

・不利になる避け

清子は避けモーションにキャン セルがかからないため、避けてか ら次の行動に移るまでに時間がか かります。しかも他のキャラと違 い、避けからの各種行動がつなが らない(避け→立ち状態→各種行 動、となる。他のキャラは立ち状 態を経由せずに直接各種行動に移れる)ので、避けを読まれると相手に技を重ねられ放題です。一方的に不利な状況になってしまう訳ですね。

避けを使わないといけない場面は 色々ありますが、近距離では注意 しましょう。前述の投げ抜けの事 もあるので、接近戦は避けたいと ころですね。

・ジャンプ強攻撃

清子にはジャンプ強(前+強も含む)を相手に当てた後、再びジャンプ出来る、という変わった性能があります。この時のジャンプは斜め前ジャンプしか出せません。なかなか役に立つ場面が無いのですが、連続技に組み込んでみたり、ガードしてる相手を踏み台に空中遊泳をしてみたり、と楽しんでみて下さい。

・ボール個数制限カット

ボールを画面上にセットするテクニックは既に紹介しました。そして、通天閣打法を試合中に1回でも出しておけばボールが何個でもセット出来るようになる事も理解されたと思います。

しかし、効果はそれだけではありません。普通に大リーグソフトを使って行く場合、跳ね返ったボールが消えるまで次のボールを聞けまないのですが、通天間打法を使った後であればビュントボールは判定も強めですし、スピードもあるので連射して相ましょう。

どうやら通天闇打法を使うと飛び 道具の個数制限がカットされるみ たいですね。

・セットされたボールの 引きずり方向

画面上にセットされたボールを相手が食らった時に左右どちらに引きずられるかはボールをセットした時に決定されます。

清子がボールをセットした時の清子の進行方向(ようするに前)側に引きずる力が働き、これは左右の位置が入れ替わっても変わりません。これだけではちょっと分かりにくいかもしれませんので、画面写真で説明も加えておきますね。

・ダッシュからの中段攻撃 ダッシュから前+強を出す時は 一度後ろを押して止めて出さない といけません。こうすると足元が お留守になってしまいます。 というわけで、『R 1 でダッシュ → R1 押しっぱなし→しゃがみ 弱 or 中(空振り)→前+強』と やってみたらどうでしょうか。 ダッシュを止める時のスキを下段 攻撃の判定でカバーする訳です。 R 1 をつかわないとダッシュ攻撃

が暴発してしまうんですけどね。



▲こういう位置関係でセットしたとします。 (矢印は引きずる方向)



▲位置を入れ替えても引きずる 方向は変わりません。



▲位置を入れ替えておくと浮い た相手がこんなふうに跳ね返っ て来ます。

・やる気 30%UP

いつもの対戦では試合開始前に 何も喋ってくれない次期生徒会長。 しかし、電源を入れた後の一試合 目には必ず、

『よし!、いくぞ!』

っとボーイッシュに気合を入れて くれます。

これでボク萌え大満足。やる気も30%は上がりますね。 ボクボクゥ。

· 清子最終與義!!

清子が試合に負けた時に(時間切れの場合は勝っても負けても)ボールが1個でもセットされていたら、両方とも固まって試合が終わりません。セレクト+スタートでソフトリセットをしないといけないわけですね。

まさに歴代生徒会長にしか使えない最終奥義!!。

環も条件が良く解りませんが画面 時々止めますしね。清子の方がそ のテの能力に長けている様です。





もボールがセットされている 学

学長~。はい、リセット確定。 学長~。はい、リセット確定。

■連続技大紹介!■

『大』がついてる割にはあんまりありませんけど、どうぞ。それが彼女のイイ所。

しゃがみ弱→ (しゃがみ中) →しゃがみ強→キャンセル必殺技 or ダッシュ強

説明不要のもっともスタンダードな連続技。

私は一番最後のキャンセル必殺技を大ソフトにしてボールをセットするのをメインにしています。

地上カウンター→しゃがみ強→イリュージョンアウト

しゃがみ強以外からイリュージョンアウトをつなげる方法の一つです。 おそらく清子の連続技でもっともダメージが高いのではないでしょうか? 相手が気絶したときやスキの大きな技をガードした時にでも狙って行きましょう。

しゃがみ強→真・通天閣打法(強)→しゃがみ強→各種必殺技

相手が気絶した時にでもどうぞ。ダメージ効率は中々の物です。重いキャラに入れるのは無理ですけど。 最後はソフトボールにつなげて、その後有利な展開にするのがオススメです。

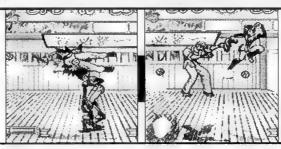
地上カウンター⇒ダッシュジャンプ前+強×4→ジャンプ強

これも相手が気絶した時にでもどうぞ。置しい割減りませんが、とてもカッコいいです。 ジャンプ前+強×4をうまくいれないと最後のジャンプ強がつながりません。

(ボールをセットして位置を入れ替える)→しゃがみ強→大リーグソフト(強)→跳ね返って来たところに→色々

まずボールをセットして、相手との位置を入れ替えます。 前ページで紹介した『ボールが相手を引きずる方向はセットし た時に決まる』、というのを利用している連続技です。 実戦で決めれる事はあまり無さそうですけどね。 ラストは大リーグソフトで決めてまたボールをセットするか、

ラストは大りーグソフトで決めてまたボールをセットするか、 ダッシュ強につないで起き攻めに行くか、ジャンプ攻撃につな いで派手に行く。このあたりが妥当な選択肢でしょうか。



ります。カッコいいですね。 たところにさらに攻撃が決またところにさらに攻撃が決ま

カウンター→ダッシュジャンプ前+強×4→ジャンプ強→ジャンプ前+強→ジャンプ強った。・・・・・

画面端限定のコンボ。簡単に壁受け身が取られてしまいますが、CPUは受け身をそんなにしないのでためしてみては? コツはジャンプ前+強×4の後、ジャンプ強にキャンセルして斜めジャンプをするということ(これが難しい)。 相手が途中で気絶したりしたら本当にボコボコ入ります。

■清子のキャラ別対戦攻略■

VSあすか

とにかく投げと壁際のラッシュが恐いので中間距離を保ちながらじりと行く展開になりがち。相手にペースを握らせないように・中間距離で弱フェノメノンをバラまかれても気にせずしゃがみ強で突っ込みましょう。相殺を起こした場合はもう一度しゃがみ強でき抜けます。一方的に負ける事は少ないので積極的に行きます。

遠距離での遠心破砕拳はダッシュか弱ソフトの出かかりで相殺すれば OK です。

地上戦では分が悪いと言う事で、 あすかは空から攻めてくる事が多 くなるでしょう。こちらも対空は 弱めなので、バックステップで距 離をとって着地際をしゃがみ強で 狙ったり、こっちもジャンプして 空中戦を挑んだりしてみたりしま しょう。

投げ頻度が高いあすかが相手の 場合、相手の避けに合わせてゲッ ツーを出すと投げようとしたとこ ろに良く当たります。投げ抜けが 良く起こる対戦では使ってみま しょう。

相手にゲージがあるときはしゃが み強が超フェノの餌食になるので ゲージには注意。

VS かりな

実はケロピョンセットアップが やっかい。ガード発動があるので セットアップ時のかりなにはしゃ がみ強キャンセルバックダッシュ がやりにくくなります。中間距離 を保ち、セットアップしようとす るところをしゃがみ強で潰したり、 ガード発動を狙っている所に不意 打ちとして近付いて投げを試みた りしてみましょう。

また、清子は恐い恐い複数回メガヒートが入らないのでバーニングモード時だけでなく、100%でもゲージは要チェキ。100%でも打って来ますよ。

VSりゅうこ

おそらく清子にとって一番厄介 な相手。全ての技が高性能! 中、遠距離ではイナズマサーブを、 近距離では投げとカウンター攻撃 に注意して戦うように。

中間距離でしゃがみ強ばかり狙っ て行くと稲妻サーブで返されたり しますので、ダッシュして避けや ガードなど、他の選択肢も必要に なります。

また、相手に避けられたら取りあえずバックダッシュで清子の得意間合いを保つか、避けの戻りにしゃがみ強を合わせてみましょう(ちょっと恐いですけど)。避け投げが多いりゅうこなら、VSあすかのところで紹介したように、投げに合わせてゲッツーという強気の選択肢もあります。

とはいえ、やはりりゅうこは接近 戦が強いので近距離では闘わない、 というくらいの気合が必要ですか ね。接近戦は程々に。

VSめぐみ

上級者のめぐみははっきりいっ て驚異!

中段、打撃の雨あられ。こんないので、要所のゲッツーでを引に返すが、バックダッシュを引に返すがましょう。中間に返すがましょがみ強をしてでないがあるとバックダッシュをしてがあるとがで捕まってした時はしたがないという。

どうしても相手のペースで試合が進みがちになるので、『めぐみは攻撃力低いし、ラストででかいの当てて逆転すればいい』くらいの気持ちでいた方が精神衛星上もよろしいようです。

神経が磨り減る組み合わせですね。

VSたまき

接近戦では投げに最大の注意を払うこと。たまきの投げは投げ抜け 受け付け時間が短いので投げ間合いに入らないくらいの気持ちでいましょう。投げられたら壁受け身をしっかり。

しゃがみ強が相手のしゃがみ中に 潰されてしまうので他の相手のよ うに安易に出してはダメ!

VSきよこ

同キャラ対戦なので如何にペースを握るかがポイントとなる。スライディングバックダッシュをくり返されても焦らないことが大事!お互いの技を駆使して読みで勝つこと。

VS くみ

気をつけてほしいのが1Pの久美。妙な相殺性能があって近付きにくい。相手も中距離を得意とするキャラ。しかもこっちのスライディングがくみのしゃがみ弱に負けやすいので、弱ソフトで牽制を止めてからしゃがみ強に行くの弱ソフトが良い感じです。



□ ラなのです。
□ ライディングか前+強で二択から、にキャンセルがかけれないキャクリーでは、次美は清子と同じく避けたらスープを表す。

VSなな

ななは下段攻撃に対して強い技があまり無いので地上ではバンバン攻めて行きましょう。また、投げが弱いので近距離戦を挑んでもいいですね。風月扇は出されてもソフトボールやダッシュで相殺すれば突き抜けるのでペースを握られません。

そうなると奈々は空から攻めてきますね。奈々のジャンプ攻撃は下に結構強いのでしゃがみ強ではなかなか潰せません。跳ぶ前にダッシュ弱などで押さえにいったり、自分から跳んで迎撃してみらい、あと、桜花連撃でピヨらで、バックダッシュキャンセルはしっかりとやりましょうね。

VSとらみ

一発一発が大きいのですが、全体的に出かかりが弱いのでしゃが

み強で押して行けます。

後+弱でペチペチ止められるのなら弱ボール。うまいとらみだと2 択を駆使しして相手を追い詰める ので自分と壁との距離を把握して おくことと。

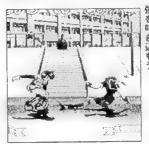
基本戦法で攻めていけば大丈夫。 あと、とらみのしゃがみ強はえら くリーチが長いので、届く間合い を把握しておきましょう。

VSキャシイ

このゲーム中で最強キャラに挙 げる人も多いキャラですが、清子 にとっては比較的戦いやすい相手 です。スライディングキャンセル バックダッショドバッドなどももまり トリプルヘッドバッドなどももまり わないので、なかなか捕まりません。ちなみに、きゃしいのでありません。ちなみに強い物が無いのである。 でよれてもしゃがみ強で返す。覚えておきましょう。

VS しのぶ

中間距離でちくちくやり合う嫌な 対戦になりそうな感じですね。



♥ダッシュからしゃがみ強を出 さずにいきなりストップ。 る!。空振りのスキにしゃがみ 強と下き込むう。

■最後に・・・■

清子の場合・・これさえやれば 勝てるというような内容は無く、 結局の所、最後は読みという部分 で、技を出して頂いてくださって も構いません。

実際は読みが外れて、そのまま負けてしまう場合もありますが・・それは御愛嬌と言う事で。人間がやることに絶対はありませんしね。さて、ここまでいろいろ書いてきましたが、最後に・・そろそろ実際の対戦における本当に教えたい事を書きます。それは、私自身の全ての対戦ゲームに関する心得の以下の三か条です・・・

相手の動きを読んでみて下さい

対戦ゲームに関して、相手も人間という事を認識して欲しいです。 普段相手を観察し、決まった場面で必ずとってくる行動とかを読んでみて、どのような事をされると、大きく乱れるか(言葉が怪しい・ (笑)。意味の無い事でも相手の 行動を読むきっかけとなるはずで す。

あせらないでください!!

全てのゲームをプレイすること に言えるのですが、焦って操作致 しますと初心者相手ならまだしも、 も上級者相手でしたら絶対に勝て ません。 相手に不可解な行動をされても焦らない事。自分の行動が普段と変わっていないか考えてみてください。自分の能力を発揮するためにも重要な事だと思います。

楽しんでください!!

私は基本的に負けてもお互いが 楽しく過ごせるようにプレイする 事を心がけています。ですから、 この技は隙が大きいから絶対使う な!ということは一切書きされた でした。ダメな技なりに隠らされた、 ほんの小さな性質の良さを見つける のではないかと思います。まで んでいるでしむ要素の一つといえを がいるが一ムのシステムを していくことも【楽しむ】という 事に必要な要素だと思います。

それではこのへんで。 充実した対戦ライフを楽しんで下 さいね。



キャシィなんとか攻略記

(原文・過去のえふやま 加筆修正・わたよ 監修・えふやま)

3年半の間、あすかをプレイする人をそれなりに見てきましたが、人気がないのか、キャシィを使ってやリ込んでいる人というのは一人だけでした。何故でしょう? あからさまな投げキャラでガーキャントリプル楽勝だから? それとも適当に技を出すだけで勝ててしまうパワーキャラだからでしょうか?

その疑問の答えは後に取っておくとして、ここでは

やり込まれたキャシィがどんなものかを皆様にお伝え します。これを見た後、きっと皆さんのキャシィに対 する見方が変わることと思います。

ちなみに、この文章はえふやまさんの了承を得て、 わたよがえふやまさんの文に加筆修正したものです。 ということでひとつ。稚拙な表現があるところは全て わたよの書いたところです。お見逃し下さい。

キャシィの各通常技解説

キャシィは通常技連係の手数が少ないキャラです。ですから、通常技はその一撃をどこで当てていくかを判断し、きっちりと技を当てていくことが重要になります。しゃがみ中攻撃や立ち大攻撃など、判定の強い技をどう使うかで勝率も変わってくるでしょう。また、通常技を出した後には、相殺戦に強いラリアットや威力の高い投げ・ダッシュ攻撃にどう繋いでいくか、ということも考えておくと相手を追いつめ易くなります。

◆立ち状態のとき

相手が地上にいるときは常に投げを警戒しているため、そう簡単に投げは入りません。ここら辺の技で崩していきましょう。

立ち小攻撃

掛け声とともに突きを繰り出す。連打可能。画面端で相手の目の前で連打していると、相手が何か技を出そうとするのをことごとく潰します。しかもわずかに前進するので、一発当てると次々にヒットしたりします。多段 HIT の友。高速で連続して出すことにより掛け声が重なるので、ちょっとした場繋ぎや挑発にも便利。

立ち中攻撃

少しリーチがある2段攻撃の突き。単発では高めの対空として使われることが多い。出ている時間が長いので、ショルダークラッシュやダッシュ小攻撃などで浮かした相手を空中にホールドしたまま次の攻撃に繋ぐために不可欠。1段目2段目どちらでもキャンセル可能です。

立ち大攻撃

かなりリーチがある?段攻撃のハイキック。相手がしゃがんでいると当たりません。密着時には?段攻撃。?段目の攻撃で相手を遠くに飛ばしてしまうが、気合いの1段目キャンセルでダッシュ小攻撃からエアリアルレイヴだ! たまに竜子のクイックドライバーの出掛かりを潰すことがあるけど、空振りするとしばらく地面に着地できなくなる(=キャシィ総受け状態)の

で注意。

前入れ立ち大攻撃

斜め下にがつんとパーンチ。しゃがみガード不可で相手の起きあがりの2択に使えます。技の出はまあ速い方だと思います。でも出ている時間が長いので、追加コマンドとしてノーザンを入れておくとガードし続けている相手をすかさず摑むのでよろしいかと。

あと、この技を超必殺技でキャンセルしても、この 技がガードされるということは超必殺技も決まらない ということなので、意味の無いことはやめよう。

地上カウンター攻撃

モーションは立ち大攻撃と同じです。出だしに無敵 はありますが攻撃キャンセル・相殺キャンセルで技が 出ないため立ち大攻撃を使った方が無難でしょう。

地上投げ

投げた後相手が受け身を取らなければキャシィラリアットが入ります。キャシィがコマンド投げばかりに頼っているようでは投げ抜けがおろそかになってしまいますので、投げ抜け対策のためにも要所要所で狙っていきたいところです。

◆しゃがみ状態のとき。

キャシィの弱点である下段をカバーするためにちょこちょこ使っていきます。

しゃがみ小攻撃

しゃがんでパパパンチ! ダウンした相手に追い撃ちとして用いると、相手が寝転んだまま浮き上がってきてまさに手力って感じ。立ち小攻撃と同様、多段 HIT の友。しかし一発入れたらすかさずしゃがみ大→ダッシュ大などにするのが実戦向け。

しゃがみ中攻撃

スライディングと足払い以外の地上下段技にはたいてい打ち勝つ技。そんなん使い道あるの? と言われそうだが、竜子のダッシュ投げを阻止したり、めぐみ

の前ダッシュを止めたり、あとすかし投げを狙う相手に対しての対空攻撃に有効。しゃがみ小と同様、この後にダッシュ大攻撃まで繋ぐことで大ダメージを期待できますが、あくまでこれは牽制技。単発で使うことが多くなります。

しゃがみ大攻撃

長い足で足払い。この技からダッシュ大攻撃に繋ぐお手軽3段(ダッシュ大攻撃が2段確定だから)で、驚きのダメージ! でも当たったのを見てからでは間に合わない。だからと言って、ガードされたにも関わらずダッシュ大攻撃を出したら危険。

◆ジャンプ状態のとき -

ジャンプカウンターの性能が良いため、投げキャラにあるまじき飛び込みという行動が許されているキャシィ。地上での攻防が厳しくなってくれば、迷わず空に飛び立ちましょう。

ジャンプ小攻撃

ジャンプ中にパパパンチ。連打可能。ジャンプ直後に出せば、着地まで出っ放し(キャンセル可能)。せっかくですから、この場を借りて「戦隊モノのエンディングテーマが入っているカラオケマシン」の情報を集めたいと思います。 メールアドレスはbm9362@bse.kyutech.ac.jpまで。

ジャンプ中攻撃

ジャンプ中に突き。この技単独で用いることはまず無いと思っていたが、竜子以外との空中戦ではそれなりに強いことが発覚。また、空中4段(ジャンプ小→中→大)やキャシイライジング、キャシィgフォールなどの連続技に不可欠な技。

ジャンプ大攻撃

ジャンプ中に2段攻撃の殴り。対地性能はそれほど

高くない。これを使うくらいなら、地面に叩き付けることのできるジャンプカウンター攻撃の方が良い。空中で竜子にこの技をガードされたらキャシィ総受け状態に陥るので、風読みできっちりと喰らわそう。

ジャンプカウンター攻撃

モーションはジャンプ大攻撃と同じ。相手を床に叩き付けることができる。ジャンプ攻撃をしてくる相手を迎え撃つときに、またジャンプ攻撃で攻め込むときに最適。バーニングゲージが減るなんて気にしなくて構いません。いてこましスペシャルなんて使えませんから。

空中投げ

決まればダメージ確定。これを身につけないと、竜子に好き勝手に飛び込まれます。究極対空技。ジャンプ上昇中の空中投げは、「破ッ!」と気合いを入れることで成功率が上がります。

◆ダッシュ状態のとき.

ダッシュ自体は相手を壁際に追いつめるときぐらいにしか使いませんが、ダッシュ攻撃は別。連続技に組み込む事で絶大なダメージを与えることができます。

ダッシュ小攻撃

ダッシュしながら肘で2段攻撃。ただし上段攻撃なので、この技単体で用いることはまず無い。何かを喰らわしてからダッシュ小攻撃、というのがほとんど。この技の性質として、相手をちょっと浮かしつつ運ぶことができる、というのが挙げられる。このあと立ち

中攻撃でホールドしてからダッシュ大攻撃、または大 空を翔けるエアリアルレイヴと繋げるのがキャシィ使 いの使命。

ダッシュ大攻撃

ダッシュしながらまず肘で攻撃、それがヒットした ら次にネックブリーカーという?段攻撃。相手と共に 倒れ込み、しかも受け身を取られたら主導権は相手側 に移るので、投げ抜けするなりしゃがみガードするな りして工夫しよう。素直にダッシュ大の代わりにダッ シュ小を用いるのがいいわも。この技もやはり上段攻 撃なので、この技単体で用いるのは、突進系の技を避 けて背後からどつくというときくらい。

ちなみに、相手が瀕死状態の時には、体力補正のかかりがきつくなる前にダッシュ大で締めてみましょう。ダッシュ大攻撃単発の威力が激しいため、体力補正なんて知ったことかい、という程のダメージを与えることができます。

キャシィの各必殺技解説

解説に入るまでにコマンドの入力について。このゲームはコマンド入力を正確に「下・右・小攻撃」などとやっても必殺技は出ません。斜め下で止めると確実に出ます。

$\forall y \ni \exists \exists \neg (\downarrow \searrow \rightarrow \times \circ r \bigcirc)$

※以下、コマンドは全てキャラが右向きの場合。

小のダッシュニーは使い道がわかりません。立ちは攻撃の方がはるかに使えます。大のダッシュニーは相手が1秒後に足払いてくるな、メージはそれなりを砕きます。ダメージはそれない。なお、大のダッシュニーは追加ることにより、説があることによりを強力することにより、記を持っておりましょう(小のダッシューをとびがあるとができるのが、大小どちのダッシュニーなどはどう見ても立ちガードできそうに無いのに、。。

キャシィラリアット (↓↓×orO)

大と小との違いは、移動量の違いです。あまり動かない小ラリアットの方が使い勝手が良いかと思います。壁際で浮いた相手に、受け身を取られる前に叩き込むのに適しています。対空性能は空中ガード可能の割にはまあまあです。中段攻撃をこの技で返そうとすると、キー下入れが下段ガードと判定されて攻撃を喰らったりするので注意。

ショルダークラッシュ (↓ ∠ ← x)

相手に向かってダッシュして、一定の間合いで相手を摑んで投げます。コマンド成立っで後には摑み判定がないので注意。この技からキャンィックフォールにも変化するという非常に重な技。トリプルへっという非常に立な技ので使いやするとなるをすりの変かするりの楽しいる訳。キャシィを研究して良かったと思う瞬間です。

トリプルヘッドパット (↓ ∠ ← 〇)

正確にはシングルヘッドバット。追加コマンドとしてボタン連打することにより、初めてトリプルヘッドバットとなります。ボタンの押し加減によってはダブルヘッドバットになるのだけど、今まで2回しか成功したことがない… 使いどころさえ間違わなければ強力な技。移動量が大きいことを上手に使いましょう。

ノーザンライトポム (→↓\\·小 or 大)

出ました昇竜コマンド! こんな複雑なコマンド出せません(でも昔はリバーサルヨガテレポートとかやってたけど)。一応ダッシュニーより優先してこの技が出るので安心。このゲームでの真のコマンド投げはこの技だけです(めぐみのコマンド投げは、モーションこそないものの、実は空中必殺投げ)。

いてこましスペシャル(パーニングゲージが溜まって いるときに↓↓×○同時 or □ポタン)

出したあと素早く前進移動し、相手がガードしていたはければパチキ×10、大ダッシュニー追加なち大攻撃大力の技が入る前にも大攻撃技なので、この技が入る前にものがみ小攻撃を数発入れてしまったら威力が激減中にるので、出すなら単発で。コマンド成立後の移動中に起るがのこう撃判定を持つために判定は強く、相殺を抵打ち勝ちます。

※超必殺技ちょっといい話

相手がダウンしたときパーニングゲージが溜っていたら、しゃがみ小攻撃を数回当ててから超必殺技を出して見ましょう。いてこましは中段攻撃のため、対応が遅れてヒット率が上がるかもしれません。

キャシィの連続技解説

キャシィが連続技を入れるチャンスなど、そうそうありません。確実に入れましょう。

◆お手軽なもの -

お手軽なものだけに利用頻度はそれなりにあります。忍などを相手にしたときは1ラウンド中一回も摑めなかった、などということはありがちです。普段は打撃技で攻めることとなります。

しゃがみ大攻撃→ダッシュ大攻撃

究極3段。しゃがみ大攻撃が当たれば、間合い・相手を問わず決まる。ダメージ補正が働いている状態で決めると、ゲージ満タンの状態から一気に半分ほどになったりする。

しゃがみ大攻撃→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃(1股)→ダッシュ大攻撃

しゃがみ大に限らず、起点はどの技でも良いのですがひとまず。上の連続技でダッシュ大攻撃に行く前に色々と挟めます。ダッシュ小攻撃のダメージをプラスしたいときに。

しゃがみ小攻撃→小キャシィラリアット

接近戦での攻防の一つ。連打が効くしゃがみ小攻撃で相手の技を相殺→相手が相殺キャンセルで技を出す→その技を相殺してキャシィラリアット、という「相殺キャンセルキャンセル」に用いられる。見てから間に合うのが強み。

しゃがみ小攻撃→前入れ立ち大攻撃

相手の起き上がりへの攻め方の一つ。出している本人ですらしゃがみ小攻撃か前入れ立ち大攻撃のどちらが当たるのかわからない感じで重ねたら、ミステリアスな感じで良い。前入れ立ち大攻撃が大ダッシュニーに化けてしまってもダウンを奪えるので安心。相手を画面端で転ばせたら、そこで死ぬまで七転八倒させるつもりで行こう。ちょっと風読み能力が必要かも。

ジャンプカウンター攻撃→着地後小キャシィラリアット

飛び込みんで攻めるときの手段の一つ。ダウンは奪えないが、ラリアットのあとの間合いは相殺キャンセルキャンセルを狙える良い感じ。ジャンプカウンター攻撃は、着地直前で出すと相手がガードキャンセルを狙いにくいので有効。

◆減るもの -

コマンド投げから締めにダッシュ大を持ってくることで威力を高めています。ダッシュ大のあと、確実に反撃を喰らうようであればダッシュ小に置換しても良いでしょう。

謎投げ硬直中に、立ち中(1段)→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃(1段)→ダッシュ大攻撃

通称ミステリアスコンビネーション。キャシィスペシャルとの違いは、始動技がトリプルヘッドバットか大ダッシュニーかの違いでしかない、と言っちゃあそれまで。

ショルダークラッシュのあと、 立ち中攻撃 (1段) →ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃 (1段) →ダッシュ大攻撃

通称キャシィデラックス。ショルダークラッシュからの追い繋ちからでも、キャシィスペシャル(後述)並みの威力を誇るため、トリプルヘッドバットの存在意義を薄くした連続技。でもねぇ、せっかくショルダークラッシュ決めたのなら飛ばなきゃ。

トリプルヘッドバットのあと、

立ち中攻撃(1段)→ダッシュ小攻撃→立ち中攻撃(1段)→ダッシュ大攻撃

通称キャシィスペシャル。あすかスペシャルの新パージョンが見つかった直後に編み出された技の改良版。でもスペシャル旧パージョンでも入ることが後の調査で判明。ダッシュ小のあとに立ち中を挟むことにより、改良前は立ち小だったので結構落としがちであったダッシュ大を確実なものとします。

◆飛ぶもの

いわゆるエアリアルレイブです。大変見栄えがする上、威力も申し分なし。ダッシュ大の後の隙が怖いとダッシュ小にするぐらいなら飛んだほうが精神衛生上非常に良いかと思われます。

ショルダークラッシュのあと、

立ち中攻撃(1段)→ダッシュ小攻撃→斜めジャンプ小攻撃→ジャンプ中攻撃→ジャンプ大攻撃

通称キャシィライジング。これがスタンダード。忍と中量級キャラがもっとも入りやすいので、これらのキャラで練習するのが良いでしょう。竜子には、斜めジャンプ小攻撃ではなく垂直ジャンプ小攻撃に変えないと入りません。

ショルダークラッシュのあと、

立ち中攻撃(1段)→ダッシュ小攻撃→斜めジャンプ中攻撃→ジャンプカウンター攻撃

通称キャシィgフォール (グラヴィティフォール)。次期スタンダードの連続技。ライジングのダメージ強化版。この技が編み出されたことにより、キャシィデラックスの存在意義が薄れた。時代は空中。

ショルダークラッシュのあと、

立ち中攻撃(1段)→ダッシュ小攻撃→斜めジャンプ小攻撃 →ジャンプ中攻撃→ジャンプカウンター攻撃→着地後、カウンター攻撃

キャシィgフォールの新パージョン。着地後のカウンター攻撃は、相手が受け身を取らなければ入るというものだが、この連続技の受け身は妙に取り辛いようなのでまず入る。難度は高くなるが、最後の着地後カウンター攻撃をダッシュ大攻撃にすることで威力がアップ。

シングルヘッドバットのあと、

ちょっと歩いて立ち大攻撃(2段)→ダッシュ小攻撃 →斜めジャンプ小攻撃→ジャンプ中攻撃→ジャンプ大攻撃

通称キャシィサンライズ。ちょっと歩いたあとは、後ろ入れ大攻撃にすると技が化けなくてよろしいかと思います。でも、立ち大キャンセルダッシュ小は難しいので(そもそもトリプルヘッドパット事体、使い辛い技なので)、知らなくても良いです。手間の多さの割に、ダメージが少ないし…

◆トリプル・ショルダーを入れるために -

トリプルヘッドバット、ショルダークラッシュとも相手に反応されれば反撃を喰らうこととなります。が、得てして攻撃をガードしている最中や連続技の最中というのは警戒を怠りがちです。そこを狙ってみましょう。

トリプルヘッドバット→少し歩いて立ち小または立ち中→トリプルorショルダー

通称マジカルランデヴー。相手が「連続技を途中で止めてくるわけがない」と勘違いしている隙をついての連係です。またこれを相手が壁を背負っている状態できめることにより、バックダッシュでの脱出を防ぐことができます。たいていの場合、この後の連続技で気絶することが多いので、これが決まったら一本取ったも同然。気絶しなくてもバーニングゲージが100%に達しているはずです。いてこましてあげましょう。

立ち中→トリプルorショルダー

これは一例ですが、ヒットさせたときはもちろん、ガードされてしまった時でも相手が黙っているようなら入ります。ダッシュ攻撃などに繋いで連続技、といった確定ダメージを捨ててでも十分に狙っていく価値があります。

ジャンプカウンター→トリプルorショルダー

地上の相手にジャンプカウンターを当てるかガードさせます。ガード硬直が長いため、相手がガードキャンセルで何かを出さない限りは決まるはずです。ガードキャンセルもしにくいようですし、どんどん狙っていきましょう。

遠距離でダッシュ→トリプル o r ショルダー

ダッシュのモーションはトリプルヘッドパットやショルダークラッシュの出だしモーションと同じです。ダッシュの出だしを見て、「おっ、技をすかりやがった、終わり際を反撃だ」などと勘違いしている人を摑んでいまいましょう。

キャシィ対戦攻略

◆基本的な戦い方・

キャシィの嬉しい間合いは、相手に立ち大攻撃が当たるぎりぎりの間合い(=トリプルヘッドバットが入る間合い)から、しゃがみ弱攻撃が届くぎりぎりの間合いまでです。ここの間合いだと、キャシィの攻撃が当たれば大ダッシュ攻撃で聯めくくる連続技が使えます。

しかし、相手もそんな間合いをわざわざ取ってくれるわけがありません。避けを駆使して追いつめたり、 判定の強い通常技で押し込むなどして間合いを縮めま しょう。場合によっては飛び込んでしまっても良いと 思われます。

相手をダウンさせたら、相手が画面端側になる位置へ回り込んで、また嬉しい間合いをキープするようにしましょう。しゃがみ大攻撃がぎりぎり当たる間合いで立っていて、相手が起きあがった瞬間のしゃがみ大攻撃が決行はいります。すかさずダッシュ小攻撃等に繋げて下さい。

相手に攻め込まれているときは、後ろがあればバックダッシュ、画面端ならガードしつつ避けからノーザンライトボム、またはガードキャンセルキャシィラリアットで、相手をダウンさせると共に、回り込んで相手を画面端へ追い込みましょう。

こっちがラッシュをかけているときは、まめに避けを混ぜつつ通常投げ、ダッシュ大攻撃連発が有効です。

◆体力差・追い馬キャシィのお話

キャシィの怖い話を少ししてみましょう。キャシィの嬉しい間合いを取るためにはある程度近づかなければならないのですが、そこまでの攻防で多少のダメージを受けることがよくあります。時には、なかなか波に乗れずに瀕死寸前のところまで追い込まれることも少なくありません。しかし、この瀕死寸前のキャシィはとてつもない破壊力を秘めております。

瀕死寸前と言うことで、相手が油断して一瞬の隙ができてキャシィがトリプルヘッドバットを喰らわせることに成功。その後キャシィスペシャルを決めたら、相手から7割近くの体力を奪います。さあ相手は余裕

ペースから about to die (by ガントレット)。ここで 焦って攻撃に出てきたらしめたもの、ガードキャンセ ルの的にして、相手をプラネタリウムに招待してあげ ましょう。お代はキャシィスペシャルで、はい一本。 臓みに成功してから15秒かかるかどうかってとこで すね。

このように、ちょっと前まで圧倒的な体力差をつけて勝っていたのに、気が付いたら(正確には気が付かずに)倒れていた、ということはキャシィだと当然のことです。体力 0 ドットは無敵と思って結構です。

キャラ別攻略

vs飛鳥戦

飛鳥に対して近寄ること自体はそう難しくありません。あまり有効な対空技を持っていないので、ダッシュジャンプからの空中カウンター攻撃などで間合いるときには要注意です。超必殺技はどちらのも空中ガードできないのでかなり痛い反撃を喰らいます。ジャンプするときは常に1段ジャンプで飛び込み、回避するための2段目を常に残して置おいて下さい。

怖いのは密着時です。投げからが痛いので投げ抜け を意識して下さい。かと思えばしゃがみ弱からの連続 技である場合もあります。これについてはキャシィラ リアットを出しておくことでどちらも回避できます。

また、飛鳥は壁際で異常に強くなるのでパックダッシュのしすぎは禁物です。じりじりと前に進むことで逆にプレッシャーを掛けていきましょう。

おまけ。単発超フェノメノンクラッシュについて。 これは飛鳥に近いところから遠いところに段階的に攻 撃判定が移動していくので、近距離で避ければ見切っ て摑みにいけます。

v s 可和奈戦

間合いが離れたらケロびょんを置かれてしまって地上戦の主導権を握られてしまいます。多少の攻撃は喰らっても構わないので、常に前進するつもりでいて下さい。ダッシュジャンプで間合いを詰めるのも悪くありません。また、飛鳥と同じく割と飛び込みやすいキャラでもあります。さすがにケロびょんも空中までは追ってきません。

近距離でのスライディングからのパイオインパクトは、間合いが離れる上わケロびょんを置かれるわと悪いことばかりです。下段ガードを忘れずに。

ゲージが溜まった後、可莉奈はメガヒートを入れたくてたまりません。受け身をきっちり取って、しっかりとしゃがみましょう。しかし、一番簡単なのはジャンプすることです。焦れて攻撃に来たところをカウンターで打ち落としてあげましょう。

vs環戦

環に対しては飛び込みはあまりお勧めできません。 ロブ落とし、迎撃 V 共に撃墜率が高い技です。また、 ラケットを持っていることからもわかる通り、リーチ がありなかなか近づくことができないのですが…。外 側からそれなりにリーチのある技(立ち大攻撃とか) を出したり避けていると、環の方から近寄ってきます。 迎撃 V やスライディングなど、きっちり避けて反撃し ましょう。

v s 虎美戦

下手な空中戦は虎美の多彩な技で封じられてしまいます。が、隙をつけばジャンプ大攻撃やジャンプカウ

ンターなどで飛び込んでも大丈夫です。パーニングゲージが溜まっているときは絶対に飛び込んではいけませんので気を付けて。

そうなると地上戦。遠距離では虎美の足払いからの 双龍拳が痛いのですが、足払いからはこちらの方が減 ります』虎美の中段(かかと落としは)距離が離れて いると十分見てから判断できるので、遠目では下段の みに警戒しましょう。虎美の得意な間合いの近距離に ついては、一回何気なく避けることで回避できます。

VSキャシィ戦

避けたら死ぬことと、下段が弱いということもあってちくちくとした技の差し合いとなるでしょう。耐えられなくなって相手の間合いに入った方の負けです。きっと。

v s 奈々��

下段が弱いキャラ同士の対戦。風月扇は出した後の隙が少ないので、下手に避けて摑もうとすると牛若の舞などで潰されてしまいます。しゃがみ攻撃を当てて連続技に持っていきましょう。また、飛び込みは裂襲波や無刀蒼炎陣弐などで潰されますので、控えていきましょう。

奈々の体力が少ないときは、いつでも桜花連撃を狙っていると思って下さい。いくら気絶耐久値が高いキャシィでも、何回か喰らえば気絶→長刀で追いつかれてしまいます。それなりに距離を取ってみて下さい。

vsめぐみ戦

ダッシュをしゃがみ中攻撃で止めて、ジャンプカウンターでたたき落としていれば、いずれ気絶してくれます。

vs久美戦

段数が多く、判定も強いのでなかなか飛び込めません。その上相手は遠距離で強い技が豊富にあるために近寄ってきません。近づいてきたところにキャシィラリアットや立ち強攻撃を当てたり、しゃがみ弱攻撃を当てようと進んできたところに飛び込む、移動避けを使うなどして近づきましょう。

vs竜子戦

ジャンプは禁物です。地上でねちねち攻めましょう。 電子のほとんどの攻撃は、しゃがみ中や立ち強を置い ておくことで潰せます。空中からの攻撃は対空空中投 げや立ち中攻撃で撃墜可能。あとは投げ抜けさえすれ ばOK。 こちらがダウンした後の起き攻めも、竜子の中段技はクイックドライバー(見てからガードできる)しかないのでしゃがみガードで安定です。楽勝ですね。

v s 忍戦

ダッシュからのしゃがみ中足と踵にかなり苦戦します。地上に立っながけてこちの体力がリースをいって気がないで、大空に飛び立ちましょって分になって気ですが、大空に飛び立ちましまがある。空中がよった、大変に飛び立ちを付けました。の残りはないではます。をしまりはない。のできるではない。できないではない。できないが、できないが、できないが、一瞬の隙を見逃さないましましましょう。

終わりに。

と、この通りキャシィの紹介をしてみたわけですが、 いかがでしたでしょうか? 結局投げキャラじゃん、 と思われる方もいらっしゃるでしょうが、やはりキャ シィの強さの本質は打撃技だと思うのです。キャシィを使うときには、そこを上手く使うことで1段階上の強さを手に入れることができるでしょう。きっと。





対戦攻略 川崎(喧嘩番長)しのぶ

★こんなキャラだ!

ドッターに優遇してもらった恵まれた四肢、当てた後にさらに追撃が可能なスパ2X的中段。あとは願掛け必須の 最終奥義で一発逆転可能なキャラ。

とか書いてほしいですか!?

2D格闘で中核を成すファクターの「投げ」が使えないためにせっかくの優秀な判定も超絶威力の超必殺技もただの飾り!結局投げを狙わない間合いでチクチクやるのが主戦法のショボイ番長です。隠しキャラなのに!?

「おう、俺はチクチク戦法大好きだ! サムスピじゃ右京だったしな」という アナタ。友達なくすのでほかのキャラ 使ったほうがいいです。いくらなんで も真サム右京はまずいでしょ。

という感じで行きますよ。トホー



▲当たれば官軍の最終奥義だが…

▼投げに失敗すれば這い寄る死。



■これは知っとけ!

・しゃがみ中攻撃

相当に長いリーチと出戻りの速さを誇り、更に 攻撃中は食らい判定が低くなり相殺判定は2回出 現する地上のメインウェポン』とりあえず出しと け。密かに肘にも相殺判定があるのもポイント。



▲流石にヤバいか!?



▲でも相撃ち。イヒヒ

・ダッシュ小攻撃

地上の相手に当てても吹き飛ばすだけなのになぜか空中の相手に当てるとダウンさせてしまう魔法のニーパッド。

ゴスゴス当ててエアリアルだ!

地上の相手に対してこれ を出しつづけるのも非常に 屈辱的。



▲ヒッカカリマシタネ?

・立ち中攻撃

しゃがみが地対地兵器ならこっちは地対空兵器。ジャンプしようとする相手や落下してくる相手に

距離を合わせて突き

この後は踵やメガトン 2種のオマケつき。



ジャンプカウンター攻撃

色々とヤバイ地上版に比べてこちらはかなり高性能。

判定の大きさ、時間、そして なにより吹き飛ばし属性がつ いている戦略兵器。

いつでもバックダッシュが 戦術に組み込めるのはこれで 押し返すからこそ。



▲食らえ○沢キーック!

★番長戦略会議

勝つ為に

投げでプレッシャーをかけられな い不自由の塊なので相手は当然対打 撃モードです。基本的に必殺技は封印 状態。ダイナマイトは空振り厳禁なの で当然としてトーネードなんぞで適 当に突っ込もうものなら GC のいい マト。相手は臍で茶を沸かしながら屈 伸運動して待ってるに違いありませ ん。ムカー

仕方がないので上中段と下段の 2 択でガリガリ行きます。

しゃがみガード崩しには前入れ大。 出の速さと判定は並ですが戻りが中 攻撃並という驚異的な性能!のけぞ り時間は大なのに!どこが驚異的か って 2 段目が当たった後にダッシュ しゃがみ攻撃が間に合うという事実 がですよ奥さん!中段を出した時点 でラッシュを切り上げなければなら ない他のキャラと比べてダントツの 使い勝手。ガードされても相当有利で す。

たは中(前ダッシュでスライドさせる ガードを迷わせる! とよりグー)。単発で突っ込む中足も 相当嫌がられますが、ダッシュで間合 いを侵食しつつ届くギリギリの距離 でしゃがみ小→しゃがみ中とやるの もラッシュっぽくていいです。出し切 りで結構。避けられたらバックダッシ ュで仕切りなおすかダイナマイトで 吹っとばすかどっちかです。

そしてチェインコンボを利用して (しゃがみ小または中→前入れ大)2 択 を連続して仕掛けて体力を削ってい くのが主戦法です。前入れ大の後の押 しが少し弱いですが実際にここでの 相手の選択肢はほとんどありません。 避けるか無敵技で割り込むかといっ たところ。

また判定の強さを最大限に生かす ために、ラッシュを仕掛ける間合いは しゃがみ中攻撃が引っかかるくらい 遠くて結構。これだけ遠いとチェイン コンボでも中→前入れ大が繋がりま

立ちガード崩しにはしゃがみ小ませんが、繋がらなくて結構。死ぬまで



▲開幕に前入れ大でこの移動■



▲攻撃判定も食らいも低い中足

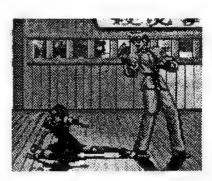
負けない為に

上記のラッシュを使用すると、ほと んどの相手にとって番長が動きやす い間合いでは不自由を強いられます。 そこで n 段ジャンプや避けを駆使し て接近戦に持ち込まれることは必須。 接近戦は避けと投げと相殺が支配す る泥試合の世界。投げで一定ダメージ が見込めないこちらにとってはいく ら無敵技で返しても割の合わない勝 負が続きます。つまりインファイトが 苦手ってことさ!

というわけで相手の侵入を牽制し なきゃいけません。出戻りの早さ、そ してリーチを考慮するとやはりしゃ がみ中攻撃が適任。攻撃判定が出る前 に相殺判定が一回出るので見た目以

上に強いお得な技!出始めの相殺判 定を生かすためにダッシュしゃがみ 攻撃でスライドしながら出すとほと んどスライディング感覚です。ジャス トタイミングで避けられても出し終 わった後にバックステップで安全地 帯にエスケープ!汚いですね!ええ そうですとも!ほかのキャラは通常 技キャンセルで出来るんですから!

しゃがみ中攻撃はラッシュにする のではなく単発で不定期にビシビシ 当てていく感じで。何故かって R2 避 けはともかくガードキャンセル避け をいきなりのしゃがみ攻撃に合わせ るのは相当厳しいから。ちょっとでも タイミングがずれるとしゃがみ中の 餌食。R2 なら避けの戻りにまたしゃ がみ中足。さあどこまで我慢できる?



▲R2 避け対下段。負けるな!

要らない物

飛び込み。

ジャンプした後に空中投げ&対空 で叩き落されるリスクを負う上にジ ャンプ攻撃でもしようものなら GC 避け。かといって避けを投げようもの なら投げぬけされて以上。運良く抜け られなくても何が入るわけでもなし。

ハッキリ言って狙いにいくことを考 えるだけで脳の思考力の無駄無駄無 駄ァ。ただでさえ地上を押さえるのに 気を使うので挑発するならもっとい い方法があるのでは?(言い過ぎ)

▼しまった、避けられた! 投げとカウンターの2択



★番長戦術会議

開幕

番長にとっては開幕≒いつもの間合い。ちょっと遠いですけど。よって普段 の立ち合いとあわせて説明します。

相手にバーニングゲージや突進技などの不安要素がない事を確認したらしゃがみ中攻撃と前入れ大の踵で 2 択開始。ちょっとでも間合いが近いと感じたらバックステップで距離を取ってラッシュのチャンスを伺いつつ牽制行動。お互い背後に空間があるのでなかなか掴まらないでしょう。無理するとすぐに体力差がつくので相手が隙を見せるまで地味―に地味―に



▲チクチクー

追い込まれる。

参った。背中が煤けてるぜ。

一回連続技を食らって相手に勘弁してほしいところですが相手キャラによっては死ぬまで連続技食らうので(誰やねん)適当に追い払わないと精神衛生上非常に悪いです。

反撃としては

- ・ダイナマイト
- しゃがみ攻撃
- ・メガトン2種

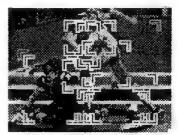
トーネードは多分どのキャラの要相殺リストに登ってるでしょうから出しても意味がないですね。ダイナマイトは対打撃、投げの優秀な反撃手段、リスク中程度。しゃがみ攻撃はリスクは少ないものの、好きな間合いを取って出す訳ではないので若干弱いです。特に対ダッシュ投げ。メガトン2種は光るので相手も反応しやすく(こっちの反撃を誘っていれば)避けで抜けられると死亡確定のヤバイ技ですがほぼ潰される事がないのとリターンがでかいのが利点。まーゲージがないと選択肢に入らないのはあからさまな欠点ですが。

画面中央に逃げ込むのならダッシュジャンプ空中トルネードとか。出したときのベクトルで吹っ飛んでいくのでただのジャンプよりよっぽどましです。問題はダッシュジャンプさせてくれるかというところですが・・・

いずれにせよ避けは厳禁。避ける暇があるんなら押し返すために技を出したほうがナンボかましですな。

▼あっちいけやコラァー





▲電子の立ちカウンターを スレスレで抜ける番長。

追い込む。

おっていかっちゃーん!バックステップが事実上機能しないので攻め放題! 攻めれば攻めるだけ体力を減らせるボーナスゲーム!とかいってると単発割りこみやGC各種でこっちが死ぬので基本は壁から逃がさないことを最優先に。逃げる手段としては

- ・ジャンプ
- ・避け
- ・突進技

打撃で突っ込んできてくれるのは大歓迎なので大迎撃。要御礼。ジャンプは わかっていれば空中投げ。一応ダメージあるのでやる気が出ます。そんな暇が なければバックステップして対空兵器の準備。

とにかく画面中央に出させないことが重要。どうせ連続技を困っても壁受身されるのがオチなので死ぬまでラッシュを!

結局普段と一緒じゃん?



▲ジャンブ防止にもなる踵



▲星受身のため大技禁止。

体力泥棒Aティーム

番長の連続技は様々な派生を持っていますが、繋ぎになる適当な技(トーネードとか、ダッシュ小とか)のダメージがお値打ち価格でどのルートを通ってもダメージに大した差ができません。アレを除いて。

逆にいえば状況によってさまざまな連続技を使い分けて戦況に対応できる奥の深いキャラとかいうとカッコイイですな、ですよ。けど実践するほうも説明するほうもたまったものではありません。

で、いきなり取って置きを出すのは心苦しいですが

· しゃがみ大→メガトンダイナマイト

ああ一物投げんといて一

全ての戦略、戦術、連続技はこれを入れるための布石といってもいいです。実際確定ダメージでこれを超えるものはありません。

まぁこんなもの実戦では気絶時にしか見れないでしょうけど。

初段…相手を浮かせるまで

通常のチェインコンボ(小→中→大)は下段経由で。注意 点はしゃがみ中攻撃のリーチが異様に長い所為でこれが 引っかかるような距離ではすでにしゃがみ大が届かなく なっているので実際は小→大としたほうがいいかと。

前入れ大に派生するものは相手に密着していればしゃがみ小または中のどちらかから繋がりますがハッキリ言ってそんな間合いで連続技は入れられないでしょうから気にしないでください。ダッシュで滑りながらだとしゃがみ小中から踵が繋がるようですが、のけぞりの都合上相当に相手が限定されるので(実質竜子くらい)狙わないほうがマシです。

前入れ大からの派生ですが、前入れ大を入れたときの距離が近ければしゃがみ小大。ダイレクトにしゃがみ大もいけます(一応…失敗したときが相当怖いけど)。距離が開いているとしゃがみ中位しか入らないので後の追撃が相当制限されます。浮いてないしー

いきなりしゃがみ大が入るのは気絶時か相手が夢見て たときくらいですが、段数が少ない分派生が一番多いのが 魅力。シンプルイズベスト。

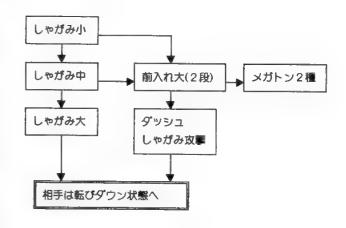
お手玉…相手が浮いた瞬間~

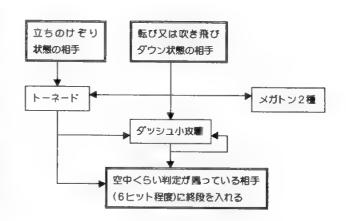
トーネードは出始めの膝の出は早いものの 1 回転目の足が出るまでには結構時間がかかるのでなるべく小で。しゃがみ大を当てたときの間合いが遠いと大トーネードは拾えない可能性が出てきます。特に重量級は顕著なのできをつけて。

軽量級だと小では早く浮かせすぎて 2 回転目が当たらないときがあるのがなんとも。

ダッシュ小攻撃はお手玉のベスト。ただ大攻撃からだと猛烈に出にくいけど、マクロコマンドを利用すれば出しやすいかと。自分は使えませんが。 ダッシュ大は横に吹き飛ばすのでこの後狙えるものはほとんどありません。 時々直後のダッシュ小攻撃で拾えるときもあるけど。

メガトン 2 種はこれで打ち止め。地上コンボで段数を 入れすぎたときなどはいきなり潜在奥義に行ったほうが ダメージが高いです。戦略上の意味はあまり生まれないで すが。



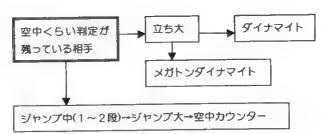


終段…6ヒット以内の空中の相手

立ち大→ダイナマイトは最安定候補。ダメージも潜在奥 義をはさまなければこれが一番。ただ普通過ぎて(叩きつ け要素がない)その後があまり美味しくないですが。わざ わざ受身とる必要ないですから』

ジャンプ中大カウンターは威力こそダイナマイトに劣るものの壁に叩きつけるという戦略上非常に重要なもの。こちらが壁を背負っていれば向こうに押し返し、壁に押していれば更にジャンプ大カウンターでジャンピングチャンス。受身を取ってくれれば着地に中段と下段の 2 択でウッシッシと、夢を見る人向け。

立ち大→メガトンダイナマイトはゲージがあれば狙っていきたいところ。ただダイナマイトと違って横の移動ベクトルがデカいので高度が高いとろくに当たらないので十分引き付けて。6 ヒット時にまともに当てるのは難しいかも。





▲ココまで引き付ければ…

体カコソドロ

あまりに不確定なので説明しませんでしたが小ダイナマイトの 2 段目や大ダイナマイトの3~4段目が降下寸前に引っかかるように当たった場合や、相手の食らった位置が高かった場合はそこから連続技に持っていけます。かなり無理やりですが

- ・立ち中攻撃
- ・ダッシュ小攻撃
- ・メガトン2種

などで追加ダメージが取れます。立ち中とメガトン 2 種はともかくとしてダッシュ小で拾うともう 1 回ダッシュ小で拾って上記のどの終段技にももって行けるのでカンを養ってください。

▼よっしゃ届いた!





▲只の対空でも・

あとはモーニングコールと呼ばれる

・しゃがみ大→大ダイナマイト

と言うのもあります。相手が1~2ヒット以内で転んで地上にくらい判定が残っているのが条件ですが大概しゃがみ大で転んだ瞬間に受身を取られますからあまりまともには狙えません。ダメージは相当でかいですが。

▼燃えろ!イイ女!





▲オハヨー!

ジャーマニズム対空

基本的に防空は地上兵器で行うという理念は番長の中にしっかりと息づいています。もともと地上を押さえるのに必至なので制空権まではなかなか握れません。相手もそれが分かると積極的にジャンプを活用するようになるでしょう。弾幕薄いよなにやってんの!と言う奴です。

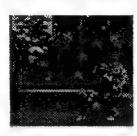


▲とうして欲しい?

2 段ジャンプで表裏を分からなく されるのはハッキリ言って一番困る のでとりあえずバックステップ等で 裏に回られない程度の距離を確保す るのがまず第一。

ナントカの一つ覚えで斜め 45 度から突っ込んでくる相手には一寸ひきつけて立ち大→大ダイナマイト。ガードされてようが少々相殺されようが全部吹き飛ばします。

▼ガードを吹っ飛ばせ!





▲手を出せば連続技

これの味を覚えると向こうは距離を取られた時に2段ジャンプで逃げようとするでしょう。下がりきれずにお互いに中途半端な距離に着地されることもしばしば。こういうないるもしっかりフォローしておかなくるので立ち中攻撃でしっかり突っようが前入れ大で更に追撃。これをもったら即ダッシュ攻撃かトードでキャンセルして体力泥棒にゴゥゴゥ!

ゲージが溜まっていればメガトン 2種が確定なのでこれでなお飛び込んでくる人間はアレです。学習機能ついてますか?

■相手別対戦推奨戦闘攻略ワンポイント

対あすか

カガクの力で無限に爆発物を用いる爆弾魔。あ、でも使うと き叫ぶからサイレントボマーじゃないや。

何でも出来るキャラなので打撃にまじめに付き合ってはこないでしょう。コイツの真骨頂は投げからの空中連続技(最後にジャンプカウンターが入るので地上受身を強要される)とシに至る病(しゃがみ小から通常技のチェイン→ダッシュ小→マッハジャブ。単体で気絶寸前)な感じなので、丁寧な立ち回りが要求されます。投げキャラ全般に言えますが、絶対に懐に入れないように。

化学インパクトは普段からしゃがみ攻撃で潰しつつ、近間でガード出来たら降り層の一発にダッシュ小攻撃。小フェノメノンは下段無敵がついているのでしゃがみ攻撃の出し過ぎに注意。 最終臭魔 2 種はいずれも初段をガードしたら GC 避け(前方)で煙を直撃。何か技を出していたらとにかく暴れん坊将軍。



▲時には空中投げで対空

▼爆裂Q極拳!



対りゅうこ紅い方は3倍速。

キツイですなぁ。地上空中投げ又は地上カウンターが入ると最低でも4割確定(殺すと書いて殺る気なら体力5割)るので、分が悪いどころの騒ぎではアリマセン。

単発の各種必殺技はもちろん(カウンターのマト)迂闊な通常技も禁止。ダッシュでくぐられるので素のメガトンパズーカも駄目です。手も足も出せないっちう奴ですわ!

とりあえず地上ではしゃがみ中攻撃。ひざから先ならダッシュ投げ、地上カウンター両方を演せます。必然的に空ジャンプや単体のクイックドライバーが増えてきますが、番長が好きそうな根性とか気合とかで反応してください。空ジャンプはともかくクイックドライバーはガードさえ出来ればその後は連続技の入れ放題なので、りゅうこがリスクを負うことになっただけでも良しとすべきです。

もし画面端に追い込めたらバッソを絡めた下段中心の連係 でそのまま逃がさない覚悟で攻め立てましょう。とは言って も結構終わってるんですけどね。



▲この後下中か小トーネードで

▼燃えよ!ドラゴン(当然)!



対とらみ男。

地上戦は下段をメインに据えていけばガードキャンセルしにくいので交通事故狙い(突っ込んできたときに当たる)のしゃがみ大が増えてくると思います。単体の隙は激大なので美味しく頂きましょう。ジャンプ防止のレバー前入れ大がバレなければ地上戦は負けないでしょうからね。

■王拳と双竜拳はしゃがみ中で潰し、跳び膝蹴りは立って カウンター攻撃で潰していればいくら男でもおとなしくなる でしょう。

ガードキャンセルの書館衝撃波はこっちの攻撃判定が埋まっていれば出ないので(要は出だしが無敵でない)ヒットストップ中に判断してそのまま攻撃を動けるなり相殺合戦に走るなりします。

雷龍扇王拳は……当たらんでしょう。ます。当たったら判定 負けだし。

とらみは通常投げの後に立ち中(または砕け散れ!)が入れられるので投げ合いになるかも。もっともこっちの方がリスキーですが(抜けられたらしゃがみ大→何でも)。



▲投げの後の立ち中。いわゆる至福の時。

対めぐみ投げキャラが無限段。

防御力と引き換えに人間をブッチ切りで超越した凄い奴。 戦闘スタイルとしては、

- ・ダッシュで動き回り、すぐドリ(ジャンプしてすぐ下入れ 小)としゃがみ攻撃の2択で攻めたてる。
- ・ガードキャンセルふみふみ乗っかり→投げからの連続 技できっちり体力を奪っていく。

と、まぁいろんな手でガードを崩せるキャラクタなので体力 ゲージは時間で減っているものと考えて殴り合いをする方が イイでしょう。大丈夫。ボンボンでは人は死にません。

有名な某無限段は食らうほうが悪いので素直にコントローラを握ったまま「うわー192 ドット攻撃だー」とか「はにゅーん、きょうはほんとにいいひだよー」とか精神攻撃を仕掛けて相手のミスを誘発。ハッキリ言ってこんなの平気で狙ってくる人間は絶対クスリやってるのでまともに相手をしてはイケマセンよ?友人関係をチェキラ!

途中で相手が投げに来る可能性も考えると、相手のダッシュ大攻撃の後はダイナマイトを出す努力をしてみるのもいいでしょう。



▲大道芸。 君も抜けてみよう!



▲しゃがみ大から 大トルネードでこの高さ。 即エアリアル始動。

■相手別対戦推奨戦闘攻略ワンポイント

対くみ マジカルパワーフープ。

魔法のフープ(しゃがみ中)で相手の相殺判定を消せるので (正確には1P コントローラのくみが相手キャラのみに対し て相殺判定が無限大。2P コントローラのくみは相手の飛び 道具に対して以下■)、不用心なダッシュはすぐ相殺されてバックダッシュに変身したところをリボンカッターというハマ リパターンに陥るので歩き重視でじっくり攻めた方が無難。 どうせ攻撃判定の強さで勝負しても無駄です。

リボンカッターはおとなしくガードしてガードキャンセルトーネードで以下略ですが、スピニングスワンキックは下りてくる足をガードしてもあまりいい反撃方法が無いので、ピンポイントで避けるのが無難かと思われます。

超必殺技は単なるリポンカッター→スピニングスワンキックの連係。技の切れ目で地上カウンター攻撃を出せばアットイウマニ中に浮きます。楽勝です。

総じて打撃戦になるので番長らしい対戦が出来ます。いい 相手ですな。





▲下夕○ガー敗れたり。

▲実は苦手なスピニング

対かりな 怒りの王子。

コレまで散々蛙が本体だのやっぱり人間の方が本体だの言われてましたがやはり蛙がゴリゴリ削っている間に伸びてくる足が本体だと思いますよ?

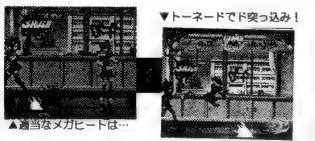
流石に手を使わないだけあってリーチは上々。蛙を盾にした波状攻撃ははっきり言ってどうしようもアリマセン。蛙にも体力ゲージを!

蛙の位置が丁度しゃがみ中と同じレイヤなので地上でのケロケロほにゃららがあまりにもうるさかったら思いきって飛び込んでみるのも手です。

メガヒートは所詮しゃがみ攻撃の延長なので小トーネード で上から蹴れば問題ありません。くぐれる攻撃はいいのう。

メガヒート絡みの連続技はとてもイタイ(=シ)のでゲージが 100%超えたら常に警戒が要ります。 どうせしゃがみ小が入ったらもうどうしようもないんですが。

素の難アングラーは速攻ジャンプカウンターで本体にド突込 みをいれたれ!



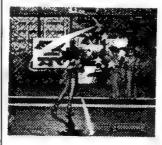
対たまき

あの残像の出るラケットはシンセイヒンデスカ?

さすが獲物付きだけあって判定強し。そりゃもういいんですか生徒会長そんな危ないもん振りまわしてってなぐらい。 判定じゃ絶対勝てないのでおとなしくするか、しゃがみ中で 水際を叩いてお引取り願いますよ。ええ。

攻撃 V だか迎撃 V だかの多段技は大概裏に回る方(途中でニュートラルガード不可)でしょうから、仕方なくガードキャンセル避けで回避するか、食らって裏に回った会長と仕切りなおしてみてください。密電状態なので相当分が悪いですけどね。

壁が見えているような場所では投げの後の受身がとりにくいのでなるべく中央付近でちまちまと。どうせ地上連続技が入りにくい奴ですから構いません。下手に体力差をつけてるとピヨった瞬間に生ダイナマイトサーブでシが確定します。とかく接近戦には絡まないように。



▲さ一受身が取れるか!?

マダイナマイトかパッ クステップか…

対なな

オゥ、ジャパニィヅハリテガール。

通常技弱いし、■必殺技は出るの遅いし、中段ないし、投 げは意味ないし(無い訳ではないが)と、どことっても弱いで すが

- ・小ダッシュ攻撃。
- しゃがみ大→後ダッシュ。

という徹底したヒット&アウェイななな(紛らわしい)だと、 こっちも肝っ玉って奴を据えてかかる必要がありますな。本 気と書いてマジと読め。

小ダッシュ攻撃もしゃがみ大も相殺されたら後ダッシュで 仕切り直しなので、きっちりしゃがみ中でダメージをとって いきたいところですが・・・夢中になって薙刀でバッサリ殺ら れないように。

開幕でファーストヒットを取って泥仕合に突入という感じです。 こっちもキャンセルバックダッシュしたかったよ!



▲色気出してると…



対きよこ 凶器女その 2。

17 で金属バットはまずいですよなー。

向こうはホンモノスライディングを持っていますから、壮 絶な下段の応酬になることは必須。ダッシュしゃがみ攻撃の ときにはくれぐれも交通事故にご用心。

ソフトボールがうるさかったら飛び込むのも手でしょう。 パウンドボールを作った上でのスライディングとの連携は結構イヤラシイです。ほかの必殺技はガードしてしまえばガードキャンセルの的と化します。向こうもわかっていればバックダッシュでしかキャンセルしないでしょうからこれだけ待っててもしょうがないですが。

超必殺技はしゃがみガード不可の中段ですがわざとしゃがみで食らって 1 発で済ますのも嫌がらせっぽくてイイです。 運がよければしゃがみ中攻撃で潰せますシー

むこうも投げがショボイのでいい殴り相手(お互い蹴りしか使わないけど)になってくれるでしょう。ホッとする■間です。



▼こうなることは稀。

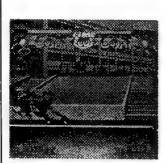


▲蹴りで負けるわけには行かないんだよ(実は肘相殺)!

対しのぶ オーガパゥアーとスピードブーツ

よくわかりません、やったことないし。ウソーウソですー対戦してないのは事実ですが。

突進技を待っているところを2択で攻めるとしゃがみ中攻撃を狙ってトーネードで突っ込まれるという素晴らしい二律背反に襲われる事間違いなし。ゲージがあればメガトンバズーカで壁を作れるのでますます錯乱してくるでしょう。結局のところ適当に攻めて適当にジャンプや避けでかわすというよくわからない泥仕合になること必至でしょう。極端な体力差がつかない限り気絶はありえないし、ある意味もっとも丁寧な立ち回りを要求します。っていうか同キャラ対戦しないでめぐみでも使ってくださいよ!



▲ココからどう凌いで行くか…

▼ゴーゴーを踊るヤツラ。



対きゃしいわいるど 獣。殴るわ吸うわ食うわ。

最近思い知ったのですがトリプルなんぞよりダッシュノーザンの方が 256 倍怖いです。しゃがみ中の間隙を縫って吸う様はもはや〇ンギ。ギャー

基本的に突進技は NG。どうせ相殺キャンセルかガードキャンセルで吸われるのがオチです。吸われたら最後 4 割はぼったくられるのでトルネードが入ったときの連続技のダメージと釣り合いません。なんと言われようがしゃがみ中攻撃で断固闘います。空中をほいほい飛び回るのも結構いいかもしれませんな。このキャラクタの場合。

本来壁に追い込まれたときに吸われるようでは終わりなのですが、トリプルヘッドバットを当ててから通常技で当て投げ(立ち中→トリプルヘッド等)される場合があるので前ダッシュで逃げてください。これも読まれると一巻の終わりですが

相手の超必殺技はしゃがみ攻撃だと相殺が起こらないので 一方的に潰せる可能性があります(当然距離がある場合だけ ですが)。



▲いわゆる立ちOクリュ· フィニッシュ。勘弁。

■ウスレモノ

- ・あれほど使えねぇを連呼してた投げですが実際はそれなりに使います。ただし相手が絶対投げ抜けを入れてないという確信が持てたらデスが。投げた後は歩いて受身をとった瞬間に踵かつま先の2択。下手にダッシュで近づくと踵が出せずに悶絶します。
- ・投げの後ゲージがあれば瞬間ダッシュで間を詰めてメガトンダイナマイトが入ると言う情報を頂きました。〇崎県のおかべ(仮名)さんに感謝。でもマクロコマンド使わない自分には無理でしたよ。トホホ
- ・相殺合戦は地上の相手だったらしゃがみ中を連射する かトーネード、空中相手にはトーネードやダッシュ小 で突っ込んでいくのがベターだと思われます。 いよい よヤバかったらダイナマイトやメガトンパズーカの壁に 頼るのもイイでしょう。
- ・こんな番長に育ててくれた相手キャラ(特に竜子)には感 謝の言葉もありません。だから絶対に負けねぇ!

忍2号

Shinobu 2rd



近難

下段→中段、中段→下段など幅広い 攻撃をもちいて相手のガードをくず しに行こう、攻めきるのだ!

中經

図小など色々な技をうまく使って間 合いを混乱させ、抜きにきたら差し の図中からの連携で流れを取ろう

遠顯

ダッシュジャンプからの2段ジャンプ攻撃やそのまま着地しての下段、 ダッシュからの屈中などで攻める

ジなコンピネーションを連続技

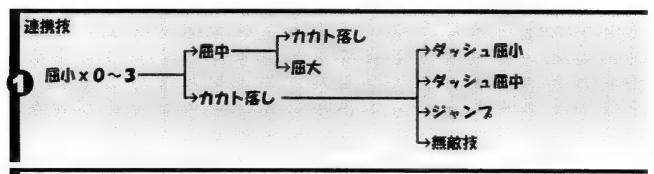
ダッシュやバックステップな ど動きつつケンセイしつつ相手 のスキを突いてダッシュ屈中か ら接近戦に持ちこんでの択一ラ ッシュが忍の基本戦術だ。だがこ こで忘れてはならないので忍の 最大の欠点である「投げ抜けされ たら反撃が確定」ということだ。 接近したはいいが避けられたら マジで忍はどうしようも無い、無 理に投げに行くと投げ抜けされ てしまう恐れがあるのでなるべ く投げは避けたほうがよい、もし 接近時で避けられたらバックス テップやジャンプで取りなおし に戻すのがベターだが相手の避 けからの投げ or 攻撃にあわせて 無敵技のショーリューで迎撃し てみるもの手のひとつだ。バック

ステップやジャンプも相手の避けからの投げにあわせればダッシュ大の暴発が狙える。

忍の攻めの起点となるのが①。 中段となるカカト落としをいか に当てるかがボイントとなる。屈 小を上手くつかって相手を惑わ し当てていこう。もし繋ぎのラス トとなるカカト落としがガード された場合、相手がガーキャン等 で反撃してきそうなら無敵技で の反撃、何もしてこなさそうなら ダッシュから再びラッシュをか けてみよう、最後にレバー上を連 打のジャンプはほとんどの反撃 は食らわないがバレると対抗策 があるので頻繁に使うのはやめ よう、これらを混ぜることが重要 である。相手のダウン中に屈小連

打でケンセイしておいて起きあ がりにはカカト落としなどで翻 弄させよう。もし連携の途中でヒ ットしたなら②の連続技に持ち こむ、屈小がヒットしたなら2 発ぐらい当てて屈大に持ってい きダッシュ小から追い討ち、追い 討ちは立大→大ショーリューと 空中コンボがあるのだが前者の はダメージコンボで後者が追い 討ちコンボである、後者のラスト 技が横叩きつけになっているの で相手は受け身を取らざる得な くなるのがポイント, 距離が離れ ていたなら叩きつけ後にハドー を撃って起き攻めに使おう。

③のコンボはメガトンが撃てる状態でかつビョリ時や確定時コンボでかなり減ります。



連続技

(カカト落し)→ダッシュ屈中→屈大→ダッシュ小 → J中(2Hif)→J大→JCA

連続技

屈大→必殺メガトンダイナマイト

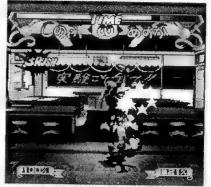
忍の楽しみ方

中距離からの屈中が入ったあとに入る技といえばダッシュ小 or トルネードになる、トルネードは追い討ちが入るので良いのだがリーチがちょっと短くガードされると辛い、ここではダッシュ小を使った戦い方を説明。屈中を当てた相手にダッシュ小を当てると吹っ飛び属性になり相手は空中受け身が可のけれ

るのだが失敗するとかなり痛いの だがこれをマスターするとかなり 忍がかわるだろう。

ダッシュ小ヒット後相手がその まま降りてくるようならば技を置いておこう、リバーサルがしにく い状況での屈小 or カカト落とし の2択攻撃、ヒット or ガード後は 焦らずに連続技や連携に。

相手が空中復帰し攻撃してくる ようならばその技をガードキャン セルしてのダッシュ通常技 2 択や ダッシュ小ショーリュー、超技な ど使うとつぶしやすい。



▲そのまま着地にはカカト落とし



田中→ダッシュ小 →カカト落とし →ガーキャン(通常技、必収、超技)

相殺時の攻防

相殺時には無敵時間があるショーリューが安定して強いけど、相手に読まれるとバックステップや避けなどで反撃確定してしまうので頻繁に使うのはさけよう。他には前ダッシュ相殺や屈小の連打、ジャンプなど状況にあわせて使うといいだろう。相殺時の各技の出し方はひとつを決めてひたすらそのコマンドを連打あるのみ。

対空迎撃はこれだ

あすかのシステムのなかで対空はあまり意味がなさそうなのだが覚えておいて損は無い。忍の技の中でもっとも対空能力があるのは2つ「ショーリュー」と「空中投げ」だ。ショーリューは相手が早めに攻撃したときにこちらも早めに打つのがポイント、空中投げは遅めの攻撃にきたときに攻撃される前に昇りで決める、ラストにガーキャン空中投げこの説明は飛鳥の記事を参考にしてください。

2016/17/2015 65 67 61

●投げ→メガトン

むつかしいが投げからメガトンが確定する。やり方としては投げ後に微妙にダッシュをして近づいてメガトンダイナマイト。中量級まで入り虎美にはダッシュ無しで入る。マクロを使うとやりやすいかもしれない。実践ではあまり投げを使わない忍だが、その油断を狙ってみよう。

●ガーキャン超技

ガーキャンで超技を出すのは意外に難しのだが割りと楽に出せる方法がある、ガーキャン後にダッシュをしてからの超技。対空や大技のあとにやってみるとかなりの確率で当たる。

●相打ちオッケー

忍のメガトンバズーカは相打ちになると技の硬直がキャンセルされて追い討ちが可能になる。相手の多段技に GC バズーカを撃つことにより、狙って出すことが

できる。相打ちもしくは勝ち、負けることはない。

●ダッシュ踵落とし

ダッシュ踵落としを使うときはマクロダッシュを使うと良い。 「R1→レバー後ろ→踵落とし」

あすか120%の血統格闘ゲーム

<20世紀までの血統>

あすか120%には、さまざまな家族、親戚など血のつながった格闘ゲームが存在します。 ここでは、そのゲーム達を紹介します。

ストロングファイター< X68k>

まだストリートファイター2がX68kに移植される以前にリュウもどき、ケンもどき、バルログもどきの3キャラで遊べるスト2が生み出されました。

これが、あすか120%の最初のご先祖様です。

名称不明の同人ソフト<X68k>

コミケで50本ほど売られました。 キャラクターはスト2もどきで4キャラ 格闘システムはあすか120%エクセレント (タウンズ版)互換です。

この時に川崎忍のご先祖様のゴウキもどきが 生まれました。

マッドストーカー<各種>

あすか120%のお兄さんのロボット格闘です。 パソコン、PCE、PSとさまざまな機種に 移植されています。

やっぱり男はロボットだ!という人はプレイしてみる事をお勧めします。

幽遊白書~層凶統一戦~<MD>

メガドライブの有名な4人同時対戦格闘ゲーム 相殺があったりして、あすかに似てると感じま すが、実は本当に親戚だったりします。 私も大学時代によく徹夜で遊びました(^^ゞ

負けるな!魔剣道2<PS>

PS版あすかの複線的格闘ゲーム セミオードガードが実験的に搭載されました。 この時はまだ選択式でしたが、あすか120% スペシャルからは基本システムになりました。 あすかの歴史を知るためにもプレイして みるべき一本です。

ガーディアンヒーローズ<SS>

幽遊白書の弟です。

セガサターンの限界に挑む

6人同時対戦を実現!

操作可能キャラクター数も膨大です。

巨大キャラとド派手な攻撃は必見です

パンツァーバンディット<PS>

幽遊白書や、ガーヒーの異母兄弟 あすかのシステムで4人対戦したいなら やって損はないと思います。 キャラクター達も魅力的で、実は私も 続編を期待している一人です(^^ゞ

アーケード版あすか120%<AC>

残念ながら誕生できなかった兄弟です。 SS版に加えて新規に2キャラ追加 総勢15人になる予定だったみたいです。 キャラクターパターンもLIMITEDの ものを使わずにすべて描き直して、ほかの アーケード格闘にも負けないクオリティに なるはずでした。

LimitOver < SS>

あなたはリミテッド好きですか? そして、努力を惜しみませんか? では、電脳世界どこかで出会えるはずです 限界を超えた戦いに…

It 's LimitOver (限界超越)

QOHシリーズ<WIN>

同人格闘ゲームとしてはかなり有名なシリーズ このゲームも直系ではないですが同じ血が流れ ています。

だが、血統はまだ途絶えていません。 いつの日にはまた、あすかの子孫達に出会える 日もあるでしょう…

五時限目

「マニアのためのシステム解析」

■マニアのためのシステム解析(前編)

この章では今まで語られることの なかったあすか 120% Ver.2 の細部 の細部に至るまで細かいデータを紹 介します。

前編では主にデータをを中心に紹介

して行きます。戦法を考える際の参 考にしたりしてみてください。 ちなみに、良く出てくるフレーム、 とは60分の1秒(スピードによって 少し異なりますが) の意味です。

これが内部での様々な処理における 時間の単位になっているので覚えて おいて下さい。

様々な項目を取り上げてみたの で、少しづつ読んでみて下さいね。

■画面サイズとフィールドの広さり

あすか120%のフィールドは横 このドットというのは画面を構成し 512ドット、縦は実戦で意識するこ とはありませんね。また、1 画面に 写っている範囲は256×240ドット となっています。

ている小さな四角の事で、技表を始 め、この本の様々な部分で使われて いるので、覚えておいて下さいね。



■スピード設定について■

オプションで設定できるゲームス ピード。☆の数による変化を右表に まとめました。スローモードにする と各スピードは1/6となります。

試合中の制限時間は100フレーム で1カウントずつ減っていきます。 ☆2コ、80カウント設定で1試 合約 133 秒になります。

・☆の数によるスピードの差一覧・

☆の数	1 秒 60 フレームを 1 とした場合の倍率
*	1.0039倍
	1.0079倍
***	1.0909倍
***	1.1250倍
***	1.2500倍

■気絶時間と回復■

回復の時のレバーはニュートラル 以外で前回(1フレーム前)と異なる 方向にレバーが入っていれば OK で す。ボタンは○と×しか受け付けて いません。気絶したら○×を連打し ながらレバーを回すのが一番良いよ うです。

・気絶時間とレバー、ボタンによる回復・

気絶時間 = 気絶開始から240 フレーム

レパー入力(8方向)で7フレーム分ずつ減少

ボタン入力(○×のみ)で1フレーム分ずつ減少

※気絶回復してから60フレームの間は攻撃を受けても気絶値がカウントされない。

■ゲージの増減■

様々な状況で増減するバーニング ゲージですが、実は内部的には1~ 120%で処理されているのではなく、 別に1~78ポイントまでの内部ゲー ジが存在しています。

64P でゲージは 100%となり、その 後 78P までためるとバーニングモー ドに移行します。実際に見えるゲー ジの数値はこの内部ゲージの約1.5 倍です。

	技を出した側	弱2、中3、強5、必5、超0
技ヒット時	技を受ける側	弱 0、中 1、強 1、必 1、超 6
	技を出した側	弱 0、中 1、強 2、必 4、超 0
技ガード時	技を受ける側	弱0、中0、強0、必1、超6
相殺詩		弱6、中4、強2、必1、超0
カウンター攻撃		ゲージ 6 ポイント消費

ゲージは64ポイントで100%に達し、78ポイントに達するとバーニングモードが 発動する。

実際に画面に見えているゲージはこの内部ゲージを 64/100 = 1.5625 倍したもの。

■各キャラの移動能力の差■

感覚としてどのキャラ速く、どの キャラが遅い、というのは掴んでい ると思いますが、各キャラの移動能 力の差を下表にまとめてみました。 歩行、ジャンプの移動値と加速度の

数値は60フレームあたりのドット 数で、前方ダッシュ、後方ダッシュ、 ジャンプの高さは実際に1回のアク ションで移動するドット数を示して います。

前方ダッシュの無敵時間、バック ダッシュ後の硬直時間などは各キャ ラの技表の部分にありますので参照 してください。

	步	行	4.	ダッシュ		ジャンプ		
F-7-1	歩行前進	歩行後退	前方ダッシュ	後方ダッシュ	移動値	高さ	加速度	
あすか	116	92	225 (0)	280 (4)	140	476	24	
かりな	112	89	240 (0)	240 (0)	140	444	22	
くみ	116	92	210 (1)	225 (0)	140	476	24	
なな	96	76	220 (1)	230 (0)	140	480	26	
めぐみ	136	108	300 (2)	320 (6)	142	510	24	
りゅうこ	88	70	215 (0)	230 (0)	120	510	26	
きゃしい	80	64	215 (1)	235 (1)	100	476	22	
きよこ	120	96	240 (1)	280 (4)	108	510	24	
たまき	100	80	235 (3)	260 (3)	104	500	24	
とらみ	96	76	220 (2)	310 (3)	132	476	24	
しのぶ	116	92	240 (1)	230 (0)	136	460	24	

※歩行とジャンプの移動値は60フレームでの移動距離。

※ダッシュの欄にある()は減衰値を示し、1フレームごとに減衰値の分だけ移動距離が減少していく。

※ジャンプの加速度は、60 フレームでどれだけジャンプの移動値が増えるかを示す。

■振り向きにかかる時間■

相手キャラと左右の位置を入れ替 える瞬間に振り向きモーションを経 由しますが、この振り向きモーショ ンには個人差があります。

この振り向きモーション中はオート でもアニュアルでもガード可能です。 環の迎撃V等がガード不可になるの はこの振り向きとは関係ありません。 あれは、ある方向からの攻撃をガー ドした時、ガードポーズをとってい る間に反対側から攻撃を受けると ガード不可能になるという事が原因

の様です。

と... いうことは.....

振り向きモーションが何フレームだ ろうが大して意味のあることじゃな いわけですね。しかし、たまには余計 な知識もまたいいものです。

この振り向きモーション中は通常移 動、しゃがみ(立ち)、ジャンプがで きなくなりますが、必殺技やダッ シュ、バックステップ、避け等の行動 でキャンセルすることができます。

振り向きにかかる時間(フレーム)

	立ち	しゃがみ
あすか	4	4
かりな	4	4
くみ	12	12
なな	12	12
めぐみ	12	16
りゅうこ	12	12
きゃしい	12	10
きよこ	12	10
たまき	8	8
とらみ	4	4
しのぶ	4	4

■しゃがみ、ジャンプ予備モーション■

ジャンプしたりしゃがんだりする 時にはすぐに行動に移るのではなく、 一瞬だけ予備モーションを取ります。

タイトルではジャンプ、しゃがみ 予備モーションとありますが、他に もしゃがみ→立ち、ジャンプの着地、 前ダッシュを止めた後にこのモー ションを取ります。この予備モー ションの時間はキャラによって異な り、久美と奈々が3フレーム、キャシ イが4フレーム、その他のキャラは全 部2フレームとなっています。

しゃがみ予備モーション中は中段 が、立ち予備モーション中は下段が、 ジャンプ予備モーション中とダッ シュ止めの後は全方向ガード不可に なってしまいます。

しゃがみ攻撃を出す時に下と攻撃ボ タンを同時に押すと、このしゃがみ 予備モーションを経由しないですぐ にしゃがみ攻撃が出せます。しゃが み状態からだと方向キーを離すと同 時に攻撃ボタンを押せば予備モー

ションを経由しません、また、立ち攻 繋からしゃがみ攻撃、またはその逆 にキャンセルをかけた時も経由しま せん。覚えておきましょう。



■投げ間合いと投げ抜けフレーム

投げ間合いと投げ抜け受付時間は 各キャラの技表に記載されているの ですが、他のキャラと比較などをす るときに見にくいので一覧表にして みました。地上で立っている状態を 基本として、キャラと地面が接地し ている部分の体の中心がキャラクタ の中心点となっています。(空中にいる状態などでは多少見た目と差異がある場合があります)。ここで書く投げ間合いに相手の中心座標(技表の投げ間合いにある『+』の部分がそのキャラの中心座標です)が掛かると「間合い内」となります。

また、地上投げは間合い内であれば ジャンプした瞬間の相手も掴む事 が可能です。

投げ抜けは投げられた時から規定 フレーム内で方向キー←or→+○ボ タンを押す、または離す。で成立しま す。

■投げ間合いと投げ抜け受付時間一覧表

	地上投げ	空中投げ	投げ抜け(地)	投げ抜け(空)	反撃の可否
あすか	前:48 後:16	前:48後:16上:56下:8	7	不可	×
かりな	前:48 後:16	前:50後:10上:72下:8	8	不可	×
くみ	前:40 後:16	前:38後:6上:56下:24	8	不可	0
なな	前:48 後:16	前:40後:0上:48下:0	5	5	×
めぐみ	前:34 後:10	前:44後:4上:64下:16	6	不可	×
りゅうこ	前:48 後:32	前:56後:24上:72下:24	6	不可	×
きゃしい	前:56 後:40	前:40後:8上:70下:24	2	2	0
きよこ	前:38 後:2	前:36後:4上:52下:-8	4	4	0
たまき	前:46 後:16	前:48後:14上:56下:24	2	2	×
664	前:46 後:16	前:48後:16上:48下:0	5	不可	0*
しのぶ	前:48 後:16	前:48後:16上:56下:8	5	不可	0

※単位はドット

※単位はフレーム

※反撃の可否とは、投げ抜けをした後に反撃可能かどうかを表す。虎美の投げは抜けた後反撃可能だが、リーチが長く、発生が速い技でないと間に合わない。

■ストップがかかる行動

ちょっとややこしい話を少し。 あすか 120%ではストップがかかる 状況 (ガードキャンセルの時に一瞬 画面が止まったりするアレです) が あります。このストップには大きく 分けて、片方のキャラのみ止まるも の、両方のキャラが止まるもの、両方 のキャラでストップ時間の違うもの の3種類があるのです。

右にストップがかかる行動一覧を表にしました。意外な行動にストップがかかっているのが分かると思います。このストップ中はコマンド受け付けや対戦時のタイマーなどの内部処理は止まらずに進行しています(追い討ち可能時間だけは例外的に止まる)。下で述べる時間無敵はこのストップ中も過ぎていきます。

■時間無敵

時間無敵が付属する行動一覧				
GC避け 16				
地カウンター	10			
前ダッシュ	4			
仰け反り後	2			
ガード終了後	2			
起き上がり後	2			

※ GC 避けとはガード中→+× or ○で出る避けの事。R2 で出しても顧問無敵はつかない。

また、時間無敵は投げに対する無敵のみ(打撃は食らう)。

技表の地上カウンターのMの一番 下に『投げられ無敵10フレーム(時間無敵)というのがありますね。 地上カウンターは全キャラ発生と同

地エカウンターは宝キャラ光生と同時に投げに対して、時間無敵というものを持ちます。

必殺技等にある無敵は無敵発生から 終了までが『アニメパターン』によっ で決まっていますが、時間無敵は無 ・ストップがかかる行動一覧

Singlet all right in the last growing	◎ 自分	相手			
技ヒット時	HW 時間 +1				
技ガード時	HW	時間			
最終奥義	32	40			
相殺	22	22			
GC	10	10			
横叩き付け	24	0			
下叩き付け	4	0			
壁受け身	4	0			
R2 避け中	4	0			

※HWはヒットウェイト、GCはガードキャンセルの略。 相殺は本体同士での相殺の無理を示し、無び道具×飛び道 具では1、本体×飛び道具では4のストップがかかる。

敵発生から終了までが『時間』によって決まっています。

この時間無敵は投げられ無敵にだけ 存在し、上で紹介したストップがか かる行動中にも消費しています。

実際はあまり意識する場面はありませんけどね。

時間無敵=投げられ無敵時間という 認識でOKです。

■起き上がりモーション分析■

受け身を取らずにダウンした時、 起き上がるまでの時間を右の表にま とめてみました。

この表中の起き上がり時間は、追い 討ち可能時間を過ぎてから始まりま すので、ヒット数が少ない程起き上 がりモーションに入るまでの時間が 長くなります。

追い討ち可能時間が切れた後に表中 のダウン時間に入りますが、見た目 のアニメは追い討ち可能時間中と同 じ物です。ダウン時間に入ってから は完全無敵になります。

実際に目で見てから分かるのは起き 始めのモーションから。この起き始 めから起き上がるまでの時間が最短 のめぐみと最長の久美とでは7フ レームも違いがあります。

起き上がりに技を重ねる時にちょっ と考慮に入れておきましょう。 各キャラの起き上がり所要時間(単位はフレーム)

	ダウン時間	起き始め	起き上がり	キャンセル	合計
あすか	22	8	7	3	40
かりな	20	7	9	2	38
くみ	18	9	12	2	41
なな	18	8	12	2	40
めくみ	20	7	8	1	36
りゅうこ	22	9	10	2	43
きゃしい	20	10	10	2	42
きよこ	20	8	11	2	41
たまき	18	10	9	1	38
とらみ	20	9	11	2	42
しのぶ	20	12	4	2	38

※キャンセル可能時間中は通常技、通常移動(ジャンプ含む)、投げでのキャンセルはできない。

また、起き上がりの一番最後には1~3フレーム(キャラによって違う)のキャンセル可能時間が設定してあり、必殺技、超必殺技、ダッシュ、バックダッシュ、避け、カウンターでキャンセルが可能になっています。

この部分は通常技と投げではキャン

セルできません。注意して下さい。

この起き上がりモーションが全て 終了した後は無敵が無くなりますが、 終了と同時に2フレームの時間制投 げられ無敵がつきます。起き上がっ た瞬間は一瞬だけ投げられない時間 が存在する訳ですね。



▲セーションは追い打ち! 中と同じもの。



▲起き上がり開始のモーショ



直常しゃがみと同じモーション



▲しゃかみ、立ち下偏セーンョン と同じモーション



▲起き上がり2と同じモーション だが通常技と投げ以外でキャンセ ル双機

■ケズリダメージの計算方法■

ケズリダメージ計算法必殺技1/6のダメージ超必殺技1/8のダメージ

残体力が全体の 1/4 以下になると強属 性の通常技にも 1 の削り能力が付加。

※ダッシュ攻撃は必殺技属性になる。

必殺技等をガードするとその技のダ メージの数分の1の体力を減らされ るのですが、これを『削り』と言いま す。ケズリダメージの計算方法は左 の表の通りです。この方法で計算し て、1以下になったら切り上げて1と しています。

あすか120%は削りダメージで体力が0になってもKOされないシステムになっていますので、体力が無くなっても慌てずに必殺技をガードしましょう。

ちょっといい話

上で説明しましたが、起き上がり の最後にキャンセル可能時間があり ますね。受け身を取った後にはこの 時間帯が無いために起き上がり攻撃 が出にくくなっています。 このため、受け身後はガリガリ攻めて、受け身を取らない場合はちょっと様子見もする、というのがセオリーになっていますが、表をよく見てみると受け身を取らなくても起き

上がり攻撃が出しにくいキャラがいますね。1フレームの違いが結構大きかったりするので意識しておくといいことがあるかも知れません。

■超必殺技・暗転後の停止時間差について■

『技データの見かた』中の『超必殺技の時間停止について』でちょっと紹介した事なのですが、ここではより詳しく解説して見ます。どのように利用するか、キャラによってどれくらい差があるか、などについてちょっと見てみましょう。なるほど、と納得してもらえると・・・いいなあ。

・キャラ差が大きい有効性

暗転終了後、8フレーム自キャラが有利になると言うこの『時間 停止』ですが、キャラによって有 効性が大きく異なります。その有 利な8フレーム中に攻撃判定が発 生するか否かが重要な事になって います。右に各技の表を作ってみ たので見て下さい。

なんとも分かりにくい事になって ますが各項目の説明を。

『暗転開始』はコマンドを入力してから何フレーム後に暗転が開始するかを示したもの。

『攻撃発生』時間停止等を考慮に 入れなかった場合の技の発生時間。 暗転後有利時間、というのが一 番重要な点で、暗転を見てから回 避出来るかどうかが分ります。暗 転後の時間停止差8フレームを考慮した数値で、『+』になっている技は暗転を見てからでは回避不能。 『-』になっている技は暗転を確認してからでも回避する事が可能です。『+』の技は暗転から攻撃が発生するまで相手は動けません (ガード可能な状態ならガードだけ は可)。

理論上の発生時間というのは全 ての要素を考慮した上での理論上 の攻撃発生時間です。連続技とし て成立するか、等を調べたい時に 確認して下さい。

キャラ名	暗転開始	攻擊発生	暗転後有利時間	理論上発生時間
遠心連殺拳	3	9	+2	3
メガヒート	10	21	-3	13
スライサー	1	5	+4	1
舞刀蒼炎陣	壱:1 弐:1	壱:5 弐:8	壱:-4 弐:-7	壱:5 弐:8
けりダンス	6	22	-8	14
H. タックル	1	10	-1	2
いてこまし	4	8	+4	4
1.アウト	15	21	+2	15
D. サーブ	4	13	-1	5
雷龍衝擊破	2	13	-3	5
M. バズーカ	1	5	+3	1
M. ダイナ	1	9	0	1

※超フェノメノンクラッシュ、ケロケロアングラー、雷龍覇王拳については技の数値が 一定ではない、発生が遅い等の理由から省略した。

■食らい判定の個人差■

キャラごとの食らい判定の大きさの違いを下の表にまとめてみました。これを知ったからと言ってまあどうと言う事は無いのですが、せっかくの ALL ABOUT ですしね。こういう数値も載せてみました。意外とあすかなんか食らい判定がでかいんですね~。

あと、気絶した時のも載せておきましたが、これは経験上、60 ドットくらいのキャラは気絶した 時にジャンプ攻撃からの連続攻撃 がちょっと入れにくいですね。 まあ、暇つぶしにでも眺めてみて、 何か新しい発見があるといいです ね。



徒会長にはなにかありますよ、この学校。 また生徒会長(と候補者)が「やっぱり歴代年また生徒会長(と候補者)が、いで潤子。

●各キャラの状態ごとの食らい判定の高さ●(単位はドット)

キャラ名	立ち	しゃがみ	しゃがみ予備	立ちG	しゃがみG	ダッシュ	気絶
あすか	86	53	71	82	51	56	75
かりな	87	54	78	84	49	66	78
くみ	82	47	64	59	54	46	62
なな	79	47	64	73	47	47	72
めぐみ	79	46	63	77	48	38	63
りゅうこ	84	47	70	75	47	36	70
きゃしい	85	52	65	86	54	65	77
きよこ	65	42	58	69	48	62	60
とらみ	88	54	70	88	54	67	64
たまき	63	45	56	77	49	77	74
しのぶ	78	44	68	80	50	80	73

■食らい硬直について■

技表の見かたの部分で一度触れましたが、各属性の技をヒットさせた時 の相手の仰け反り時間を右表にまと めました。

技表の見かたの部分で一つ触れなかったことがあるのですが、それは、 『仰け反りから復帰した後2フレーム の投げられ無敵(時間制)がある』と いうことです。 これは打撃→投げという連係が回避 不能になるのを防ぐための仕様のよ うです(投げられ無敵がないと、完璧 なタイミングで投げを重ねられた時 投げ抜けしかできない)。

たった2フレームなので実戦で意識 することはあまりないと思いますが。 また、下叩き付け属性の技は仰け反 りが強攻撃より長くなっています。

相手の仰け反り時間			
地上弱攻撃 13フレーム			
地上中攻擊	17フレーム		
地上強攻擊	22フレーム		
空中通常技	13フレーム		
空中必殺技	22フレーム		

※地上の必殺技、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と 同じ。

必殺技の飛び道具は空中必殺技と同じ。

■ガード硬直の性質■

あすか120%の必須テクニックの一つであるガードキャンセルを詳しく分析するにあたって、まずはガード硬直の性質から見てみる事にしましょう。

ガードモーションは、『相手の攻撃判定が出た瞬間からガードするまでの時間 + ヒットウェイト (技表の見方参照) + 各属性の技ごとに設定されたガード硬直の間持続』します。ガード硬直は右の表を見て

下さい。ガード後、何もしなかった場合は表の値がガード硬直となりますが、ガード硬直の後半6フレームは通常技を含めた各種行動でキャンセルすることが出来ます。これは後で述べるガードキャンセルとは少し性質が異なりますので覚えておいて下さい。また、ガード硬直の後半部分をキャンセルしなかった場合はガード硬直終了後に2フレームの投げられ無敵(時間制)が付きます。

ガード硬直時間					
	地上G				
地上弱攻擊	12	12			
地上中攻擊	18	12			
地上強攻撃	2.2	12			
空中通常技	12	12			
空中必殺技	22	12			

※地上必殺技、ダッシュ攻撃は地上強攻撃と同じ。横、下叩き付け属性の技を空中ガードした時のガード硬直は14。

■ガードキャンセル徹底分析■

先ほど、ガードモーションは、相手の攻撃判定が出た瞬間からガードするまでの時間 + ヒットウェイト(技表の見方参照) + 各属性の技ごとに設定されたガード硬直の間持続する。

ということを述べましたが、ガード キャンセルは、この中のヒットウェ イト中+2 フレームの間にコマン ドが完成した時に成立します。その せいでヒットウェイトの短い技には ガードキャンセルがかけにくくなっ ています。

また、ヒットウェイト中のガード キャンセルは方向キーが下方向に 入っていると成立しない、という性 質がありますので、しゃがみガード にはガードキャンセルがかけにく なっています。 ↓ ↓ コマンドは落ち 右いて方向キーをニュートラルにし、R 1+↓といったマクロコマンドの場 合は例外で、しゃがみからでもガー ドキャンセルが出来る)。 しゃがみからでもガードキャンセル が出たのを見たことがあるかもしれ ませんが、実戦では他にも様々な要 因が絡んでくるのでガードキャンセ ルの動作は一定しないというのが本 当の所です。

かかりまくるときもあれば、なかな かかからない時もあるわけです。

一応下に理論上のガードモーションの時間の流れを表にしておきましたが、上記の理由からあまり意識する必要も無いと思いますよ。

・ガードモーション中の時間の流れと各種行動対応表

1. 相手の攻撃判定発生	2. ヒットウェイト中	3. ガード硬直(前半部分)	4. ガード硬直(後半6フレーム)	5.ガード硬直終了
自分の姿勢 (立ちか しゃがみか) に関わ らずあらゆる行動で ガードキャンセル可 能。後退のみ出来ない。	外でのガードキャン セルが可能。 ただしレバーが下に	ヒットウェイト中までに ガードキャンセル出来な かった場合、この時間帯で は立ちガードかしゃがみ ガードしかできない。	る行動でキャンセル可能。た	ガード硬直は終了 し、全ての行動が 可能になる。 2 フレームの投げ られ無敵 (時間 制) が付く。

■空中ガードキャンセル■

地上ガードと違い、空中では通常 技やジャンプによるガードキャンセ ルができるようになりますが、必殺 技と通常技ではちょっとキャンセル 可能な時間が異なるのでその事につ いて触れておきます。

必殺技によるガードキャンセルは、相手の技のヒットウェイト時間+ガード硬直時間(12or14フレーム)の間いつでも出す事が出来ます。この条件に当てはまるのは空中カウンター攻撃と空中必殺技です。

通常技によるガードキャンセルは ガード硬直の終わり際(最後の2フレーム)でしかガードキャンセルが かけれません。要するに必殺技より も少し待ってからでないとキャンセ ルできない訳です。この条件に当て はまるのは空中通常技、空中投げ、 ジャンプです。ちなみにジャンプは ある程度の高度が無いと出す事が出 来ません。

ガード硬直が切れた後は着地まで後 方ジャンプと同じ扱いになるので ジャンプ中に出せる行動ならすべて 可能になります。

●空中ガードキャンセルのタイムチャート●

-	ヒットウェイト中	ガード硬直中 (12フレーム)	ガード硬直終了
	必殺技のみ GC 可能	必殺技のみ GC 可能	通常技でも GC 可能
,	後半2フレ	ームから通常技でも GC 可能↑	

■キャンセル受け付け時間■

技表の見方の部分で、ヒットウェイトの分キャンセル時間がやりやすくなる、と言うような事を説明しましたが、ここではキャンセルをかける技によるキャンセル可能時間の違いを紹介しますね。

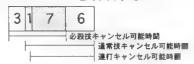
まず、弱攻撃。必殺技キャンセルは ×ボタンを押した瞬間から攻撃判定 の消失まで受け付け、通常技キャン セル (中、強攻撃へ) は攻撃判定発生 の1フレーム目から技の動作終了(後 半のスキ中も受け付け) まで、連打 キャンセルは2フレーム目から動作 終了まで受け付けています。 中攻撃は必殺技キャンセルは弱と 同じ、通常技キャンセル(強攻撃 へ)は攻撃判定の発生している時間 中のみです。

強攻撃は、通常技キャンセルは不 可、必殺技キャンセルは他の通常技 と同じです。

必殺技キャンセルと弱攻撃からの 通常技キャンセルは空振り時でも受 け付けてくれますが、中攻撃からの 通常技キャンセルは空振り時には出 す事が出来ません。

ちょっと例外もありますのでこの コーナー末のキャンセル可能時間表 も参考にしてみて下さい。 各種通常技のキャンセル受け付 け時間タイムチャート

●弱攻撃●



●中攻撃●



●強攻撃●



※実際のゲーム中では攻撃がヒットした時のヒットウェイトの時間だけキャンセル可能時間が延長されている。

■登りジャンプ攻撃■

単刀直入に言うと、登りジャンプ 攻撃は『ジャンプして1フレーム後』 に出せるようになります。

しかし、ジャンプする予備モーションの時間があるため、実際には上を

入力してから4フレーム後からになります。予備モーションが遅い久美 と奈々は5フレーム、キャシイは6フ レーム後になりますね。

一種座高の高い虎美を相手にコマン

ド入力が記憶できるジョイスティックを使って試してみましたが、登り ジャンプ攻撃を最速で出してもジャンプ攻撃をしゃがんでいる相手に当 てられるキャラはいない様ですね。

■ガード不能?起き上がり重ね下段攻撃■

ちょっとオマケ情報でも。相手の 起き上がりや受け身の無敵が切れた と同時に完全なタイミングで下段攻 撃の攻撃判定発生を合せるとその打 撃はガード不能になる、という現象 が起こります。これは、打撃の攻撃判 定が完全に重なっている、というの とは少し意味が違っており、普通に 重ねただけではガード不可にはなり ません。たとえば4フレームで攻撃 判定が発生するしゃがみ弱を起き上 がりに重ねたとすると、その4フ レーム目と相手の起き上がり完了の タイミングが完全に一致した時にの

みガード不能になるわけです。

上手く行く時もあれば行かない時も あるのでまあ実戦で決めて行くのは 難しいでしょうけどね。時々こうい う事も起こると言う事で。

起き上がり側がリバーサル出せば返せる訳ですし。

■ガードの性質■

あすか120%スペシャルでは、レ 方向キーニュートラル状態でも相手 のキャラの出す攻撃判定が画面上の どこかにあればガード予備モーショ ン(実際に攻撃判定が自分に接触す るまでにとるガードモーション)が 出るようになっています。

このガード予備モーションは距離に よって少しだけ性能が異なり、距離 が遠い場合は『方向キーニュートラ ル』のみ、近い場合は『方向キー ニュートラルorガード方向』で発生 します。

漬い場合は後退移動が可能ですが、

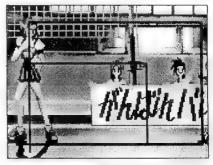
近い場合は後退移動が出来ません。 近距離と遠距離の間合いの切り替え は攻撃判定が本体か飛び道具かに よっても異なっているので、下の表 を参考にして下さい。

清子のボールを画面上にずっと置い ておくテクニックがありますが、そ の時後退移動が出来なくなる時があ

ガード予備モーション切り替え距離				
a	横	縦		
本体の攻撃	96	64		
飛び道具	144	96		

※これより近い間合いだとガード予備モーショ ン中に後退移動が出来なくなる。

るのはこの間合いが影響している訳 です。また、このガード予備モーショ ン中は近距離なら後退以外の行動が、 遠距離なら全ての行動が可能です。



▲黒枠内に攻撃判定が入ると近距離のガード予 備モーションに切り替わり通常後退が出来なく

■プライオリティー(処理の優先度)

お互いが完全に1フレームのズレ もなく投げを同時に行った場合どっ ちが投げる事になるのか?そういっ た処理の優先度をプライオリティー と言います。

どちらのプライオリティーが高いか はキャラクターを近距離で重ね合わ せるようにすると分かります。

上に重なっているのがプライオリ ティーの高いキャラ、後ろになって いるのが低いキャラです。

試合中の様々な行動によってプライ オリティーは常に変動しています。

ライオリティーの変化とその行動は ちなみに、飛び道具のプライオリ 以下の表の通りです。

冒頭で同時に投げを行った場合の例 判定が完全に重なっている状況で投 に投げは決まりません。 げを行った場合にどちらが優先され るかにも影響します。

ティーは常に最大になっているので 飛び道具が完全に重なっている状態 をあげましたが、他にも打撃の攻撃 では相手が投げ間合いにいても絶対

-:	プライオリティーが変化する行動一覧
上がる	攻撃を当てる (飛び道具は除く)、投げ カウンター攻撃を出す
下がる	避けを出す

■受け身の入力受け付け時間■

叩き付け属性の技を食らった時や 自分がダウン状態で壁や床に接触し た時に可能な受け身ですが、そのコ マンドは突き飛ばされた方向と逆に 方向キー2回or×or○ボタンとなっ ています。

ここではこの2つのコマンドがどう 違うのか、方向キー2回はどこで入 力すればいいのか、ということにつ いて触れてみます。

まずはボタンでの受け身ですが、こ れは受け身がとれる瞬間(壁に接触

を見ており、壁にぶつかった瞬間に で受け身を取ります。

方向キーでの受け身は、壁や床に接 触する18フレーム以内に方向キー が2回同じ方向に入力されていれば を食らっても受け身が間に合います。 成立します。

コマンドを入力したことになるので、

した瞬間)のボタンの変化(トリガ) R 1を押すか離すかするだけで受け 身がとれます。このR1受け身はコマ ボタンを押しているか離しているか ンドの性質上、壁での受け身にしか 応用でませんが、一脚で壁受け身が とれるので覚えておいて損はないテ クニックです。壁際で叩き付け攻撃

R1 受け身を使う時には、上下左右 また、変わった方法としては、R1ボ のいずれか(斜めは良い)に方向キー タンを押す、というものがあります。 が入っていると別のコマンドとして R1ボタンは単体で押すとダッシュの 認識され受け身が取れないので注意 して下さい。

■コマンド入力受付時間について■

あすか120%でのコマンドの受付 方向キー中立を必要としない3ス ています。 時間は各ステップを規定時間内に テップ入力(例えば後ろ押しっぱな またコマンドの最後のボタンはボタ 行っていくという物になっています。 しからもう一度後ろを押せばバック あすか 120%ではコマンドの最初に ダッシュが出る) という方式が取ら

ンを押した時でも離した時でもコマ ンドが成立します。

ダッシュ、バックダッシュの場合



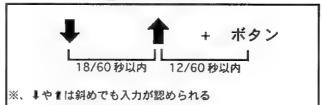
→ + ボタンの場合



■ ■ + ボタンの場合



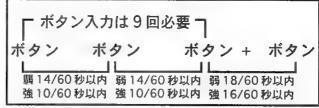
↓ ↑ +ボタンの場合



→ ↓ ★ + ボタンの場合



ボタン連打の場合



※ボタンは押した時と離した時に入力が認められているので、 実際はボタンを5回押せば技が出る。

方向キーが入った状態ではコマンドを受け付けない。

■コマンドの優先順位について■

上で紹介したコマンドには優先順位が設定 されており、コマンドが複合した場合には優 先順位の高い技が出るようになっています。 このことを把握しておくと色々と有効なコマ ンド入力法が見つかるかもしれませんね。

技の暴発が多くて困る、という人は、上の コマンド受付時間と優先順位、3ステップで コマンドが成立している事、等いろいろ考え た上でなぜ暴発しているかを研究してみま しょう。

ちなみに、同じコマンドの場合、ボタンの 優先度は、×<△<○<□の順で高くなって います。

2 - 2 - 2 - 3	マンドの優先順位表
優先順位	コマンドの種類
1	➡ ▮ ┪ + ボタン
2	↓ ★ + ボタン
3	ダッシュ、バックダッシュ
4	↓ ★ + ボタン
5	ボタン連打
6	† †
7	↓ ↓ + ボタン

■あすか 120% おけるめくり攻撃と振り向き■

格闘ゲームのジャンプ攻撃にはいわゆるめくり攻撃(ガード方向が済力なジャンプ攻撃)とカードを採用しているあすか120%でもこのめくり攻撃は存在しまりでもこのめくり攻撃は存在しまりでもは振り向きと関係しており向きが開始するのですが、る方のによりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうりません。この間にうります。逆ガードになります。逆ガードになります。逆ガードになります。逆ガードになります。逆ガードウ

てもオートガードを使えば問題ない のですけどね。

また、この8ドットのめくりゾーン(仮)は↓↓コマンドの必殺技にも影響が出ます。↓↓コマンドの必殺技は出始めに相手の方向を自動追尾する機能があるのですが、先程説明した8ドットの間に相手がいるとも前方向にに必殺技が出てしまうの中心より後ろに相手がいても前方向にに必殺技が出てしまったしまが必要です。他のコマンドを打てではこの8ドットの間はなく、見た目通りの方向に必殺技コマンドを打てはこの8ドットの間はなく、見た目通りの方向に必殺技コマンドを打てで良く見てコマンドを入力しましょう。

カウンター攻撃には↓↓コマンドの技と同じように相手の方向に対する自動追尾機能があり、しかも 1 ドットでも相手が中心より後ろにいれば相手の方向を間違い無くキャッチします。



★ 相手がめてリゾーンにいる時にケミカルインパクトを放った瞬間。逆に必殺技が出てし シパクトを放った瞬間。逆に必殺技が出てしまいます。あいた~。

■カウンター攻撃の性質■

使えるキャラクター、使えない キャラクターがいるカウンター攻撃 ですが、ここではカウンター攻撃の 細かい性質について紹介します。

・出した瞬間に無敵が発生するやはりこれが第一でしょう。他の無敵が発生する行動(必殺技など)に比べてボタン一つですぐに出せます。キャシイのトリプルヘッドバッドのモーションが見えた瞬間など、すぐにでも無敵が欲しい時に役に立ちます。また、地上カウンターの完全無敵時間は全キャラ最低6フレームで、投げられ無敵は時間制で10フレームになっています。

・ガードキャンセルで出せる これはいまさらながらですが、一 瞬でガードキャンセルが成立するの は魅力的です。相手の中段技をガー ドキャンセルする時に↓↓系のコマ ンドだと途中でしゃがみが入ってし まい、食らってしまうこともありが ちです。そういうときに威力を発揮 します。

ただし、しゃがみ状態からはカウン ターでガードキャンセルできないの で注意してください。 ・出かかりをキャンセル出来る ボタンを押した瞬間から1~8 フレームの間は超必殺技、避け、 ジャンプでキャンセルが可能です。

超必殺技でキャンセル

超必殺技でのキャンセルはまずコマンドのいらないカウンターでガードキャンセルをかけ、無敵時間中にコマンドを入力する。といった使い方ができます。多段の中段技に超必殺技でキャンセルをかけたい時に便利です。

・避けでのキャンセル

避けでのキャンセルはカウンター に存在する時間無敵がほんの少しだ け残るので、避けの出かかりに投げ られ無敵を付加できます。実戦で 使ってみると付加される投げられ無 敵が存外に短いので良く投げられた りします。実は思ったより役に立た なかったテクニックです。

カウンターの出かかり1フレームでキャンセルしたらそこそこに投げられ無敵付きそうなんですけど、実戦ではなかなかそこまで素早くは出来ないんですよね~。

・ジャンプでのキャンセル ジャンプでのキャンセルは使える

テクです。ジャンプに予備モーションがあることは先に述べましたが、カウンターキャンセルジャンプの場合はカウンターの無敵→ジャンプがジャンプ予備モーション無しで成立するので、攻撃が重なっている時はジャンプできない、という弱点を無くすことが出来ます。

起き上がりの2択を比較的安全に回避することが可能になります。

· 自動追尾機能

めくり攻撃の所で述べた通り、カウンターには感度の良い自動追尾機能が付いています。相手がややこしい位置でジャンプ攻撃を良くしかけてくるのなら狙ってみましょう。

このようにカウンター攻撃には 様々な性質があります。 ボタンを押すだけで無敵になり、

ガードキャンセルも出来るというカウンター攻撃。使い所を考えておけばいろんな所で活躍します。

自分のキャラのカウンターはちょっとイマイチだからなあ、などと言わずに色々と試すことが新たな発見につながるかもしれませんよ。

■前方ダッシュの性能について■

各キャラのダッシュには一律6フレームの完全無敵と4フレームの時間制投げられ無敵が付きます。

4フレームの投げられ無敵は時間制なのでダッシュをすぐに止めても投げられ無敵はわずかですが続きます。 ダッシュは必殺技とほぼ同じ状況でキャンセルをかけることが出来ますが、通常技を前方ダッシュでキャンセルすると自動的にダッシュ攻撃がでるようになっています。

また前方ダッシュは通常技を含め、あらゆる行動で中断することが可能

です。

・ダッシュ投げの有効性

あすか120%で有効な奇襲戦法、 ダッシュ投げですが、単に素早く移動して投げると言うだけで無く、起き上がりに投げを狙う場合に有効なテクニックになります。

起き上がりの解析で触れましたが、 起き上がりモーションの最後の部分 は必殺技等ではキャンセルできます が通常技と投げではキャンセル出来 ないので、起き上がりに完璧に打撃 を重ねられていた場合は投げが成立 しません。

しかし、起き上がりにダッシュ投げをするとダッシュで起き上がりの最後の部分をキャンセルできますし、6フレームの無敵時間があるので相手の攻撃が完全に重ねられていても投げが成立します。相手の起き攻めに対する有効な選択肢になるのでぜひマスターしましょう。

また、ダッシュ投げの時のダッシュはR1で行うと一瞬でダッシュに移行できるのでより鋭い動きが可能ですよ。

■攻撃避けの性能について■

あすか120%での重要な回避手段、 『避け』 の性能に付いて詳しく紹介 します。

避けには R1 ボタンを押して行う 『その場避け』とガードモーション時 に $\rightarrow + \times$ or \bigcirc (\bigcirc だと前に前進しな がら避ける) で行う『コマンド避け』 の 2 種類があります。

見た目はほとんど変わりませんが、 実は性能に違いがあります。

R1 避けは出した瞬間から無敵ですが、投げられ判定は残っています。 しかし、コマンド避けは成立した瞬間から16フレームの投げられ無敵 (時間制)が付いているのです。

この時間無敵の続く16フレーム間は あらゆる攻撃に対して完全無敵にな る訳ですね。

避けは後半をキャンセルできる

避けは久美と清子を除いては後半部分を歩きと通常ジャンプ(コマンドジャンプは可)以外のあらゆる行動でキャンセルできます。避けの全体動作時間とキャンセル可能時間はキャラによって異なるので右の表を参考にしてください。起き上がり→投げ、は打撃が完全に重なっていると成立しませんが、避け→投げは避けの後半部分を通常技や投げでもキャンセルできるため成立します。

・避けと投げ抜け

避けの後に投げを狙いつつ投げ抜けも保険としてかける方法に避け中に横と〇を連打する方法がありますが、これをさらに効率的に行う方法があります。

まず避け中に横と○を連打してみて →+強攻撃が出てしまう回数を数え ます。

たとえば3回目のボタン押しで出て しまった場合は避けのキャンセル出 来ない部分で押せるボタンの回数は 2回と言うことになりますね?

それが分かったら実戦で避けを入力 したら必ず横+〇ボタン2回を押し て次の行動を起こすクセをつけてお きます。そうすれば避けのキャンセ ル出来ない部分に投げられたら投げ 抜けが、避けのキャンセル可能部分 では自分の出したい行動が的確に出 せると言うわけです。

投げ抜けはボタンを離した時にも成立するので2回押しただけでも4回入力されていることになります。

これだけ押していれば投げ抜けの受 付時間が極端に短いたまきときゃし いの投げ以外は大抵抜けれます。

マスターしておくと便利なテクニックですよ。

・各キャラの避け時間とキャンセル可能時間

	避け時間	キャンセル可
あすか	30	後半 8
かりな	30	後半8
くみ	29	不可
なな	32	後半8
めぐみ	32	後半8
りゅうこ	33	後半10
きゃしい	33	後半13
きよこ	34	不可
たまき	33	後半13
とらみ	32	後半10
しのぶ	34	後半14

※単位はフレーム

·R2 避けは 4 フレーム長い

R2 避けは避けモーションに入った瞬間に4フレームの停止時間(自分のみ)があるために、技表に載っている避け時間よりも4フレーム分避けの時間が長くなっています。実際にはほとんど意識しないでも良い事ではありますが、R2 避けとガードキャンセル避けでは、投げられ無敵時間、避け自体の時間が異なる訳ですね。

細かいところまでこだわって作られ ているもんですねホント。

■マニアのためのシステム解析(後編)■

このコーナーでは対戦攻略基礎で触れなかったようなテクニックや覚えておくとちょっとだけおトクな情報を紹介していきます。本当に戦力がUPする物から、どうでもいい下らない事まで色々紹介したいと思いますので、お暇な方はお付き合い下さいませ。前編とさほど内容に違いはありませんがこちらの方が若干実戦的になっております。かな?。

■コマンド入力関連■

よく、『あすか120%はコマンドが簡単なのはいいんだけど技の暴発が多くて、、、』という意見を聞きますね。 私もその通りだと思います。しかし、ちょっと視点を変えて『難しいコマンドが自在に扱えることが実力者の証』 である他の格闘ゲームと違い、あすか120%では、『暴発しがちな技を制御するのが実力者の証』という皿に考え てみてはどうでしょうか。ここでは、『コマンド入力を上手くを制御する方法』を紹介します。コマンドの暴発や 失敗に悩んでいる方は参考にしてみて下さい。

・強攻撃キャンセル弱必殺技 強攻撃をキャンセルして弱必殺 技が出したいのに強が出てしまう。 そんな事はありませんでしたか?。 あすか120%にはコマンドが出や すくなるように、ボタンを押した 後にコマンドだけ入れても必殺技 が出る仕様になっているため、強 攻撃の後にコマンドを早く入れる と強必殺技が出てしまうのです。 こういう時は、強攻撃の後、コマンドの前に弱ボタンを押して入力 ボタンの切り替えをすればしっ かりと強攻撃キャンセル弱必殺技が出てくれます。弱 or 中から強必 殺技が出したい時はその逆ですね。 この入力はダッシュ攻撃の時にも 使えます。上手く使って見て下さい。

· 下弱→立中→下強

上のように技をつなぎたい場合、 立ち中攻撃を△で出すと、↓↓の コマンドが入力された事になって、 しゃがみ強の時点で↓↓系の必殺 技がでてしまいます。こういう時 は、立ち中攻撃を→+×で出しま しょう。レバー入力に注目すると、 ↓→↓ということになって↓↓系 の必殺技が出ません。

連打系必殺技の暴発

連打系の必殺技は『どこかにレバーが入っていれば出る事がない』という事を覚えておきましょう。 視点を変えると、どこかにレバー が入った状態で連打しておけばレバーを離した瞬間に技が出ると言う事になりますね。

・ヒット確認の成功率を上げる ヒット確認とは、出した攻撃が ヒットしていたら必殺技などにつ ないで、ガードされていたら避け やバックダッシュで逃げるテク ニックの事です。これにはかなり 素早い反応時間を必要としますが、 ボタンの後レバーだけ入力して必 **殺技を出す『レバー後入れ入力』** を使うと多少はラクになります。 当たっていたらレバーだけ回して 必殺技でキャンセル、ガードされ ていたらバックダッシュで逃げる 訳です。左手だけの操作で出来る ので多少はラクになるのではない か、と言った訳ですね。まあ、そ れでも反応時間はやっぱり早く無 いといけませんけど。

ちょっとは成功率あがるかな?ということで。

・ボタン離し入力カット カウンターや、必殺技、R1の マクロコマンド、投げ抜け等はボ タンを離した時にもコマンド入力 が認められますが、これが逆に邪 魔になる時があります。特にR1 をダッシュとして使いたい場合等 です。

この『ボタン離し入力』は、方向キー以外のボタンのどれかが押されたままになった状態だとカットされるので、何も効果のない L1か L2 ボタンあたりを押しっぱなしにしておくのが一番いいでしょう。これでボタン離し時の入力がカットされます。

・スライドしゃがみ攻撃 これは、操作法から説明すると しゃがみガード方向にレバーを入 れて、R 1、攻撃ボタンと素早くスライドさせて押す。と言う物です。しゃがみガード状態から、いきなりダッシュして下段攻撃が出せ、ダッシュのベクトルがつくので下段攻撃のリーチが伸ばせます。伸ばす距離はR1を押して攻撃ボタンを押すまでの時間で決まります。先程説明したボタン離し入力カットと上手く組み合わせて使ってみて下さい。

色々紹介しましたが、R1、R2 を利用したマクロコマンドも使いこなすと効率の良いコマンド入力が出来ると思いますので、毛嫌いせずに試してみて下さい。あすかはもともとコマンド入力の簡単なゲームですし、マクロをガンガン使うくらいでもいいんじゃないでしょうか。

■便利な複合入力■

ややこしいけとちょっとだけ役に立つ複合入力系です。お役に立つと嬉しいですね。戦力 5%アップですよ。

避け中の投げ抜けと各種行動 避け中に必殺技等を出そうとし た場合、避け中に投げ抜けを2回 ほど入力しておいて自分の取りた い行動に移れば避け中に投げられ ても投げ抜けになるので安心です。 投げ抜け受付時間の短いたまき、 コマンド投げを持つめぐみやキャ シイに対してはさすがに多用でき ませんが、密着時に避け同士でお 見合いした時などに覚えておくと 便利です。久美や忍などの投げ抜 けされると反撃されるキャラは避 け中に投げ抜けしようとして勢い 余って投げたところを抜けられた、 などの被害が起きにくくなります。 結構便利です。

・壁受け身と GC ダッシュ攻撃 これはダッシュ攻撃が強力な キャラで有効です。壁際に追い込 まれた時等に、方向キーを下段 ガード方向に入れたまま、R1 と〇 か×を連打しておきます。相手が 下段攻撃を出して来た場合はそこ でガードキャンセルダッシュ攻撃 が、中段を喰らって浮かされた場 合などは壁に触れた瞬間に壁受け 身をしてくれます。ダッシュ攻撃 の強いめぐみとかとらみとかで使 えるテクですね。

R 1 のマクロ受け身を利用したテ クニックですが、方向キーが上下 左右のいずれかに入っていると受 け身が取れないので注意して下さ い。斜め方向なのがミソです。

・投げ抜け合戦の膠着を打破 接近戦で『投げが来る!』と読 めていた場合、投げ抜けをするの は安全且つ有効ですが、相手にダ メージを与える事ができませんね。 投げ抜けが頻発する対戦では、思 いきって投げられ無敵のある技 (必殺技やカウンター)を相手の投 げに合わせて行ってみましょう。 相手が投げようとした時にはこち らの投げられ判定が無くなるで、 相手が投げられ判定が出てします。 には攻撃が出り取る訳では、 になるのは、 になるのですが、 にないですが、 とには投げないする。 とには投げなな事がです。 にはは、 にはないるのは、 にはないるのでででででいる。 にはないないる。 にはないないる。 にはないないる。 にはないないる。 にはないないる。 にはないる。 にははいる。 にはないる。 にはないる。 にはないる。 にはないる。 にはないる。 にははいる。 にはないる。 にははいる。 にはないる。 にないる。 にないる。 にないる。 にない。 にない。 にないる。 にないる。 にないる。 にないる。 にない。 にない。 にないる。 にないる。 にないる。 にないる。 にない。 にない。 にないる。 にないる。 にない。 に

避けでお見合いした時など、投 げの可能性がかなり高い時にこの 入力法は大活躍、のハズです。読 まれると連続避けとかされるので、 ワンパターンにこればかり狙う事 はできませんけどね。

密着戦での選択肢の一つとして覚えておくといいですよ。必殺技はマクロで出すとより効果的です。

■ダッシュ止め各種行動■

ダッシュを止めてからの各種行動について解説してみます。ダッシュから裏投げ、カウンター、前+強攻撃、 ジャンプ、と言ったものですね。

・ダッシュを止めると? ダッシュを後ろを押して止める と、立つまでに予備モーション (マニアのためのシステム解析参照 の事)を経由します。この予備 モーション中は短いとは言え、完 全にガード不能になります。

・ダッシュ裏投げ

ダッシュを止めると同時に○を 押すとダッシュベクトルを持ちな がら後ろに投げる『ダッシュ裏投 げ』ができます。このダッシュ裏 投げは、ダッシュを止める際の後 ろと○ボタンが完全に同時、また は1フレームまでのズレだった場 合に成立します。

・ダッシュカウンター

前ダッシュからカウンターを出す場合、後ろを押して止めた後、 4フレーム以上経過しないとカウンターが出ないようになっています。理屈上は4フレーム待たないといけない訳ですが、カウンターはボタンを離した時に4フレームので、後ろと同時に押すくらいは経過しているのでカウンターが出ます。

・ダッシュから前+強 ダッシュを止めて前+強を出す 場合、ダッシュを止めた後5フ レーム以上経過してでないと技が 出てくれません。これは少し待つ ような感じになります。

これだと、ダッシュを止めた時の スキにより相手の前で無防備にな るので、これよりはダッシュを しゃがみ弱で止めて、それを空振 りキャンセルして前+強を出した 方が良いと思います。

ただし、この場合ダッシュ攻撃が 出やすくなってしまうので、R1 で ダッシュして、R1 を押しっぱなし にしてしゃがみ弱→前+強、とや ると良いようです。ダッシュを止 める時に一応下段もカバーできま すしね。

前+強のリーチが長いキャラは 使ってみてはどうでしょうか。

■相殺大解析■

あすか120%の最も特徴的なシステムがこの『技の相殺』でしょう。

上級者と中級者を分けるのはこの相殺合戦だといっても過言ではないくらいです。相殺に反応出来る様になるためには『このへんで相殺が起きそうだ』、と言う感覚を身につける事が重要です。これは実戦で身につけるしかないので、CPU 戦でもいつも相殺を意識するようにしましょう。

ここでは相殺合戦の理解を深めるために相殺合戦でのコマンド入力の受付等の解析をしてみたいと思います。

・相殺キャンセル出来る技と 出来ない技

これについてはシステム基礎を 参照して下さい。例外としてめぐ みの尻(↓+○)のように必殺技 ではキャンセル出来ないが相殺 キャンセルは出来るという技もあ ります。

・相殺キャンセルで出来る行動 これもシステム基礎で書いてあ る通りなのですが、注意してほし いのは相殺キャンセル避け。置け 以外の行動は、相殺が起こってか ら相殺が終了するまでの間に1回 でもコマンドを撃っておけば相殺 終了後にその行動が出せる(要す るに相殺中ずっとコマンドを受け 付けている)のですが、避けだけ は先行入力を受け付けません。相 殺が終わった瞬間にボタンを押し ていないといけない訳です。避け はボタン酬し入力も無いですし、 余計にキビシイですね。覚えてお いて下さい。

・空中での相殺

空中で相殺が起こった場合は、 地上の相殺キャンセルでは出来ない『相殺ガード』が出来ます。

やり方は相殺中に後ろを押すだけです。これはかなり使えるテクニックなのでぜひマスターしておいてください。

・相殺とプライオリティー 相殺の硬直(22 フレーム、本 体同士の場合)が終わった後は、 相殺キャンセルで両者同時に行動 開始です。相殺中であれば片方の コマンド入力が早かったとしても 同時に入力した事になります。こ の時、片方が投げ、片方が無敵 ・相殺キャンセルでの技暴発 相殺キャンセルで技を出そうと する時に、例えば、弱攻撃で相殺 が起きた時に強攻撃を出そうとし てカウンターが出たような事はな いでしょうか。

これは相殺中に弱のボタンが離され、強のボタンが押された事に よって、弱と強が相殺中に同時押 しされたと認識されて起きる現象 です。逆もあり得ますね。

前のページで紹介した『ボタン 離し入力カット』を使えばカウン ターは出ないのですが、実戦できるのです。これ は対応できないものです。これ は対応できないものです。これ ないのが中攻撃。中攻 撃ではた場合は絶対に カウンターは暴発しません(△と の同時押しではカウンターは出ないを の発生が早い技が多いので、それ らの技を持っているキャラでは にオスメです。 ・相殺中の行動の優先度

相殺中はずっとコマンドを受け付けている事はさきほど説明しましたが、この時コマンドを2つ以上打った場合はどうなるでしょう。こういう場合は、相殺中に打ったコマンドの中で最も優先度の高い行動が相殺終了後に出る事になります。

一番優先度が低いのは通常技で、 弱<中<強の順に優先度が高くな ります。前+強や投げは強攻撃と 同じ優先度です。

通常技の次は『各種コマンド行動』が優先度が高くなっています。各種コマンド行動の優先度は『マニアのためのシステム解析』で取り上げているのでそちらを参照して下さい。そして、次にカウンター攻撃、そして最大の優先度になるのが超必殺技です。カウンターに高い優先度が付いているので、相殺時にあんなに暴発しやすいんですね、困ったもんです。

技を出していた場合はまったく同時に行動開始になる訳なので、プライオリティーの高い方の行動が優先されます。投げ側が高ければ投げ成功、無敵技側が高ければ投げられず、投げが前+強攻撃に化けます。プライオリティーについてはマニアのためのシステム解析で説明しましたね。

・あすか 120% 究極奥義 『相殺カウンター』

これは 1P 側でしか出来ない テクニックなのですが、相殺発生 時に 1P のプライオリティーが低 かった場合、1P 側が相殺時に L2 を押すと 2P 側に強制的にカウン ターを出させる事が出来ます。ち なみに空中にいても出来ます。

上で説明しましたが、カウンターは相殺キャンセルの中で超必殺技に次ぐ優先度の高さなので、相手はカウンターを出すか、カウンターを出すか、カウンターを出すかがある。1P側は避ければもます。1P側は避ければもます。1P久美の相殺能力と組みなりますよ。一度試して見て禁じがいる。1P久美の相殺能力と組みなりますよ。一度試して見て禁じまるかどもの対戦相手と相談して見てい。

・相殺時にかかる反動

相殺後に出す行動は若干反動がかかるため、基本的に少し後ろに下がりながら攻撃が出ます。相殺キャンセルでリーチの短い必殺技(ボンボンアッパーなど)を使うと反動で間合いが開いて当たらない事などありますので注意して下さい。

・相殺キャンセル投げ

相殺をキャンセルして投げるテクニックですが、かなり間合いが接近してないと狙う事が出来ません。特に投げ間合いが若干狭い久美や清子では非常に狙いづらくなっています。

この相殺キャンセル投げを行う と、相殺の反動で投げがいつもと 違う挙動を示します。

環は相殺キャンセルで前に投げ

ると、可莉奈は後ろに投げると投 げが空振りします。注意してくだ さい。また、忍では相殺裏投げを する事によって相手をかなり自分 の方に引き寄せる反動がかかるた め、ダッシュ弱からのコンボを始 めとする追い討ちが入るように なります。嬉しいですね。また、 ダッシュベクトルが残る行動 (ダッシュしゃがみ攻撃等)で相殺 投げをした場合にはダッシュ投げ 扱いになり、必殺技属性の技を相 殺投げした場合には歩き投げと同 じ扱いになります。

■ダッシュと相殺時の反動が投げに及ぼす影響■

キャラ名	ダッシュ前投げ	ダッシュ裏投げ	相殺前投げ	相殺裏投げ
あすか	地:〇空:〇	地:△空:△	地:△空:一	地:〇空:〇
かりな	地:〇空:〇	地:△空:△	地:○空:△	地:×空:〇
くみ	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一
なな	地:一空:〇	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一
めぐみ	地:△空:△	地:〇空:〇	地:〇空:〇	地: △空: △
りゅうこ	地:一空:一	地:-空:-	地:△空:△	地:〇空:〇
きゃしい	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一
きよこ	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一	地:一空:一
たまき	地:一空:〇	地:一空:一	地:×空:-	地:一空:一
とらみ	地:〇空:一	地:△空:△	地:△空:-	地: 〇空: 一
しのぶ	地: 〇空: 一	地:△空:-	地: △空: 一	地: ②空: ○

※○: 普通に投げるより追い討ちがしやすくなる △: 普通に投げるより追い討ちがしづらくなる

×:投げが空振りしてしまう -:普通に投げるのとそれほど違いが無い

◎:非常に追い討ちしやすくなる

■ミニミニテクニック&豆知識集■

ここからはとにかくバラバラと垂れ流しで残りの細かいテクニックやデータを紹介しておきます。 なんか使えそうなのがありましたら拾って行って下さいね。

・リバーサルジャンプ

起き上がりにコマンドジャンプ (↑↑) によって、中段と下段の2 択から逃れるテクニックです。下 段攻撃を重ねられても、起き上が りの途中のモーション(無敵)か らジャンプ予備モーションを経由 せずにいきなり跳べるので下段攻 撃を透かす事が出来ますし、中段 だった場合には、空中ガード出来 るので、通常技による2択はかな りの確率で回避できます。対応策 としては、空中ガード不可の必殺 技や空中投げが主な対応策です。 キャラが限定されますが、清子の スライディング、可莉奈の立ち小 などの打点の高い下段攻撃で落と す事も可能です。

欠点は、リバーサルで決めない と問答無用で下段攻撃が入る事、 垂直ジャンプで逃げる事になるの で、降りる時の事を考えて使う必 要がある事でしょうか。

・GCダッシュ通常技

主に、相手のダッシュ攻撃や必 殺技など、後に続かない攻撃に対 して使ってます。ガードキャンセ ルでダッシュして、通常技を出す テクニックです。ダッシュするの で、レバー入れ立ち大や立ち中な どは出せません。

まずガードキャンセルでダッシュして、十字キーを1回ニュートラルにして、通常技を出します。 (この時、→+○でガードキャンセルダッシュ投げになります)

ダッシュからの通常攻撃は、 しゃがみ弱からの連続攻撃や、立 ち強→必殺技等がいいでしょう。 環で立ち強→ロブとか食らった日 にゃあたまりませんよ。

とらみやめぐみはダッシュ中で も上下のガードがゆさぶれるので 相手のジャンプ攻撃をガードキャ ンセルしてダッシュするのもいい ですよ。

・スタカン

ラウンド開始前に1 P側のし2 ボタンを連打していると、開始直 後に2 P側のキャラが勝手に地上 カウンターを出してしまうという 不思議なテクニックです。ちなみ に1 P側しかできません。

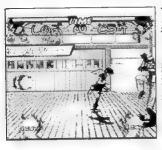
1P側が完璧に試合開始直後にボタンを入力した場合は回避法は無いのですが、そうそう完璧に入力は出来ないので、2P側の人は、開幕直後に何らかの行動をしておけばカウンターを出さずに済む可能性が高くなります。

スタカンは、『スタート直後に勝手にカウンター』を略したものです。まあ、これは禁じ手にするかどうか、対戦相手と相談して決めて下さいね。相殺カウンターほどひどくは無いと思いますけど。

・後追い飛び道具

これができるキャラは横叩き付け攻撃があって、さらに飛び道具を持つキャラなので、あすか、忍に限定されます。環と奈々でも出来そうなんですが、何故か飛び道具が出ません。

画面の端から端に壁に叩き付ける攻撃を当てた後、画面外から飛び道具を撃って追いかけます。相手が壁に触れた後、スクロールの関端に呼び寄せられますが、でする場合の後の後の後の後の後の後ので、自身が現れます。相手が壁受けるといってくれた時の方が余計に遅れ



でこれくらい遅れて来ます。 撃ってダッシュした場合。最大 ンター、その後弱のバズーカを がの画面端からジャンプカウ て飛んで来ます。相手が受け身に 失敗した時は壁にぶつかったヒッ トウェイト等があり、その間に飛 び道具が前進するため、そこまで 遅れて飛ばす事が出来ません。

・空振りガード時に

空振りガード中に前+強攻撃を 出そうとするとコマンドの性質上 移動避けが出ちゃいますよね。飛 び道具が画面上にある時や、久美 がしゃがみ弱とか連打してる時等 に起こりがちです。

『そのドタマに踵ブチ込みたいのに 〜』とお嘆きのアナタ! こういう時には弱攻撃の空振り キャンセルを使えばボラ、しっか り前+強が出ますね。

これで久美のドタマもカチ割れます。めでたしめでたし。

・ベクトルと壁受け身

壁受け身の事ですが、自分が技 を食らって吹っ飛んでいて、壁に 触れていればいつでも可能である 事はあちこちで説明していますが、 見た目は壁に触れているのに壁受け身が出来ない状況があります。 それについて説明してみましょう。

X 軸ベクトルが 0 の技が ヒットした時。

X軸へのベクトルが0の技は相手をまったく横に運ばないので見た目壁に触れているようでも実は触れていません。ベクトルは技表で確認してみましょう。

2) 吹っ飛び状態の時

空中でくるっと回って着地する タイプの吹っ飛び状態の場合です が、この途中は壁に触れていても 壁受け身は出来ません。立ち強攻 撃等に多い属性です。

これらの事を利用すると壁受け 身を取り難い連続技を粗む事が出 来ます。

また、横のベクトルが強い技を 壁際で当てると、壁に当たって跳 ね返るので受け身のタイミングが 壁に触れた一瞬だけになり、受け 身が取られ難くなります。

・久美とキャシイの BD

久美とキャシイのバックダッシュだけ他のキャラと特殊で、『出かかりの一瞬に地上判定でガード不可の部分がある』事と、『頂点に達するまで投げられ判定が残っている』事の2点です。

攻撃の切れ目のない技をバック ダッシュでガードキャンセルする と地上で食らったり、バックダッ シュの出かかりを超低空で空中投 げされたりします。めぐみのふみ 投げはこのバックダッシュを楽々 と吸い上げるので VS めぐみでは 特に注意して下さい。

・下方向叩き付け属性の技を地 上の相手にヒットさせると?

下叩き付け属性の技を地上で 立っている相手にヒットさせると 少し変わった挙動を示します。ま ず、ヒット硬直が長い事。強攻撃 の仰け反りの1.5倍くらい長く なるので連続技が入れやすくなります。あともう一つは、下叩き付け攻撃で仰け反っている所にもう一度叩き付け攻撃を当てると相手をダウンさせて叩き付ける事。これは多段の下叩き付け属性の技でないと起きにくいのですけどね。この2点が他の技と違う所です。ちょっとした豆知識として紹介しておきます。

・クイックドライバーをカウン ターで返すと・・・・・・

電子のクイックドライバーですが、ガードキャンセルで返そうとしてレバーが下に入った所を食らったりして嫌な目に合う事ってありますよね。そこで・・・よっしゃ、カウンター!あれ?吸われちゃった、どういうことよ?めぐみ、久美、清子のカウン

めぐみ、久美、清子のカワン ターでクイックドライバーをガー ドキャンセルすると問答無用に吸 われるので注意して下さい。他の キャラは大丈夫なんですけどね。

・スリ抜けガード不可

打撃技をガードさせた後、ガード硬直中に逆から攻撃するとその 攻撃はガード不能になります (飛び道具は除く)。環の迎撃 V が 2 段目からガード不可になるのもこのせいです。他には奈々のダッシュ弱をダッシュですり抜けるでがったがである。 ジュオードでも防げません。 をがよって応用出来ますよ。



→といするしかないです。 になります。相手はガードキャ になります。相手はガード不可 の背後からの攻撃がガード不可

■キミの笑顔が見たいから・・・■

ちょっと変わった現象やオマケ情報などを紹介します。ウケを取りたい時にどうぞ。中には妙に実戦的な物も混じってますけどね。彼女と一緒に楽しいあすかライフを。

・サイコフープ

久美のダッシュ強の一段目と地上カウンターの二段目、しゃがみ中の出かかりには変わった相殺判定があり、どんなに離れていても相殺が起こります。1Pと2Pで相殺出来る技が違ったりするのも芸コマです。詳しくは久美の対戦攻略にて。

・ソフト部最終奥義

清子が試合に負けた時に(時間 切れの場合は曇っても負けても) ボールが 1 個でもセットされていたら、両方とも固まって試合が終わりません。セレクト+スタートでソフトリセットをしないといけないわけですね。

まさに歴代生徒会長にしか使えない最終奥義!! 。

環も条件が良く解りませんが画面

時々止めますしね。清子の方がそ のテの能力に長けている様です。 来年の乱女は期待出来ますね。

・慎重お~、そ~れっ?

電子の稲妻サーブですが、上昇して、腕を振り下ろす部分でボールを相殺するとボールが飛ぶようになっているのですが、その振り下ろし部分を相手に相殺されると後輩が投げてくれたボールを空振りしてしまいます。

実戦で起こすのは難しいのですが、 1P久美あたりなら狙って出来るん じゃ無いでしょうか。

ロケット系

飛び道具(頑丈なやつ)等の、 相殺判定は、正面からぶつかりあ うと、その場でぶつかりあって、 前進する事はありませんが、正面 ではなく、後側で相殺した場合は 加速します。これを、『ロケット』 と呼んでいます。

虎美の雷龍衝撃破を大フェノメ ノンで相殺すると、当たり所が良 ければ、ロケット効果で雷龍衝撃 破の移動距離が飛躍的に伸びます。 他にも色々出来そうですね。

・Fly me to 宇宙 (そら)へ 空中で相殺を起こした時には2 段ジャンプが可能です。そこで、2 人で息を合わせてLet's Fly!! 2人でもわせてLet's Fly!! 2人は1P久美のしゃがみ中にヤンプをは1P久美のしゃがみ中にヤンプを繰り返に手ないです。どんどん直がされてもらします。あれれ?画統けます。またまだただった。まず。といこではいいで見てください。

・他の相殺お遊び技

環、電子の技表ページにも穴埋めとして遊び技を入れて置いたのでぜひ試してみて下さい。

他には、清子でソフトボールを ガードさせて跳ね返って来たボー ルを立ち中でキャッチ(これがい ちばんらしく見える)して投げ返 すという『一人キャッチボール』 や、飛び道具をなんでもカウンターで相殺してみるという『清子のバッティングセンター』、りゅうこの稲妻サーブを竜巻レシーブで拾ってみたり、と、運動部ならではの楽しみがたくさんあります。 自由な発想で楽しんで下さいね。

・アイヌ戦士受難

奈々の舞刀蒼炎陣の暗転とまったく同時に相手も暗転を起こした時に奈々のプライオリティーが低いと薙刀が飛んで来ず、5秒程経った後にどこから取り出したのか、薙刀を振ります。ちなみに助けない間奈々は完全無敵です。



に表切られる奈々さん。 なの方々、少々痛い目に合わるの方々、少々痛い目に合わる。

・ビームが出ないにゅ

虎美の雷龍衝撃破ですが、これ、 暗転後に発射まで2フレームだけ こっちが動けるのですが、この間 にこちらが暗転を起こすと面白い 事が起きます。

この時、虎美のプライオリティーが高い場合は暗転中に衝撃破が暗転中に進んで相手の身体を通り抜けてしまい、プライオリティーが低い時には衝撃破が出ずにモーションだけ空振りします。

前ページにある、暗転開始が1フレームの超必殺技なら虎美側の暗転を確認してから超必を出せばこの現象が起こせますよ。



ようです。まだまだですね。 ムカつきエネルギーが足りない アレ?

・ケロケロメガヒートプレス

メガヒートの暗転前までに存在 するケロびょんの相殺判定に飛び 道具をぶつけると弱セットアップ と同じく小さいヒートプレスが出 ます。

相手の空中飛び道具がケロびょん に重なっているくらいの所でメガ ヒートのコマンドを打つと上手く 行きますよ。

『ケロケロメガヒート』と言いなが ら小さいヒートプレスが出てる様 はなんか笑えます。

詳しい条件等は可莉奈の技表の所 に小さく書いてあるので、気にな る方はそちらを参照して下さい。



【KMHP】】だっ!(嘘) 【ケロケロメガヒートプレス での超必殺技

・清子さん空中遊泳

清子のジャンプ強攻撃はヒット させた後もガードさせた後もキャ ンセルして再び『斜め』ジャンプ が可能です。上手くやれば相手を 踏み台にしてずっと空中に浮いた ままでいられますよ。

・エフェクトの繰り越し

爆風や土煙等のエフェクトが出ている時にセレクト+スタートのソフトリセットをかけて試合を中断すると、次の試合の『一本目』と言う前に前の試合のエフェクトがちょっと残っています。友達が家に来る前に仕込んでおけばドラマチックな戦いを演出できます。



復讐の炎に燃える可莉奈。 せてもらうよ!』 せてもらうよ!』

・やる気 30%UP!

『がんばりま~す!』や、『よろしくお願いします』と元気は会前に喋ってくれる彼女達。しかし、キャシイ、環、清子の3人は試合前に喋ってくれません。ありの淋しさに自分の口で『イるとかいないとか。そんな貴男に朗会にはなりでは、でも起動して1試合目だけなんです。やっぱり萎え。

・因縁の対決!

飛鳥VS可莉奈、環VS忍の因縁の対決には試合開始前に特別ボイスがあり、可莉奈は『キミには負けないよ!』、忍は『絶対に負けねえ!』と気合を入れます。 飛鳥と環はいつも通りなんですけ

飛鳥と環はいつも通りなんですけ どね。イマイチ相手にされていな い様です。

・対戦結果を見る時に

友達との楽しい対戦を終えた後、 その想い出に浸りながら対戦結果 を一人で見る。なんとも淋しい伝 ですね。音楽が無いのも手すってますはがつのります。 そこで!メニューをキャンセル で対戦結果を眺める事が りながら対戦結果を眺める事が りながら対戦結果を眺める事が すよね。これでもその後空しさん という危険もある技ですけどね。 注意して下さい。

・同キャラ同カラー戦

1Pと2Pがまったく同時に同 キャラを選択すると二人とも同じ カラーのキャラで対戦出来ます。 二人とも『どうしても赤なこじゃ ないと嫌』という時にでも。 見にくくてしょうがありませんの で、どうしても!という時以外は オススメしません。

ギャラリーに注目する

さすがメガファイト、試合会場 には様々なギャラリーがいますが、 ここではちょいとその中でも面白 い人達を紹介してみますね。



の乱れが・・・。学院長~。 でこんな事を、乱女にも性道徳 年新堂先輩が闘っている目の前

・他の未確認情報

他にもまだまだ条件は分りませんが、不思議な現象は色々あります。

『清子がイリュージョンアウトのケズリで相手の体力を0にしたときに相手が倒れたまま起き上がってこない。』

『キャシイが浮く技くらってるの に、何故か地上食らいで固まって しまう。』

『たまきがロブ落としやダッシュ強 を出した後、相手が空中で固まっ てしまう。』

『試合開始直後の一撃で死んだり気 絶したりする。』

などなど、まだまだ未確認の不思 議現象はたくさんあるのですが、 現時点で正確な再現の方法が分ら ないので紹介できませんでした。

こんな所ですか。お友達を家に 呼んで『あすかって楽しいゲーム なんだよ』と紹介する時にでも 使って下さいね。 ●あすか通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
なち襲攻撃	4〜動作終了まで	154	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	6∽13	1∽13	12	立ち中、しゃがみ中にキャンセル可能
ケ谷コンピネーション2	4~8	_	14	立ち中、しゃがみ中にキャンセル可能
5ケ谷コンビネーション3		_	14	キャンセル不可
立ち強攻撃	_	1∽12	14	_
なち→+強攻撃	_	1~5, 14~18	14, 10	2段目はキャンセル不可
75+強攻撃	_	5∽8	0	ヒットウェイトが短くキャンセルしにくい
やがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1~8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
やがみ中攻撃	4∽11	1~10	12	
やがみ強攻撃	_	1~10	14	
ジャンプ弱攻撃	7〜動作終了まで	-	10	_
ジャンプ強攻撃	_	1~20	14, 14	
ンャンプ→+強攻撃	_	1~19	10、14	_
地上カウンター攻撃		1~8	5,4	避け、ジャンプ、超必のみ

●りゅうこ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	5〜動作終了まで	1~10	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
立ち中攻撃	3~11	1~11	12	-
立ち強攻撃	-	1∽10	12	
立ち→+強攻撃	_	1~4,8~14	12, 12	2段目キャンセル不可
やがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1-8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	5∽11	1∽11	12	
やがみ強攻撃	_	1~8	14	
ジャンプ弱攻撃	5〜動作終了まで	1~26	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ中攻撃	4~18	1~18	10	-
ジャンプ強攻撃	_	1~16	14	
地上カウンター攻撃		1~8	14	避け、ジャンプ、超必のみ

●とらみ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1∽9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで
立ち中攻撃	6~12	1~12	12	
立ち強攻撃	_	1~10	14	_
立ち→+強攻撃	_	1~4,11~16	14, 14	2段目はキャンセル不可
立ち←→弱攻撃	4〜動作終了まで	1∽8	12	連打キャンセルは4〜動作終了まで
、やがみG方向+強攻撃	_	1∽19	14	近い間合いでしか出せない
、やがみ弱攻撃	5〜動作終了まで	1~9	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで
しゃがみ中攻撃	6~11	1∽11	12	-
、やがみ強攻撃	_	1∽11	14	_
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1~34	12	連打キャンセルは7〜動作終了まで
ジャンプ中攻撃	5∽33	1∽33	12	
ジャンプ強攻撃	_	1~17	14	_
地上カウンター攻撃	-	1~8	12, 14	避け、ジャンプ、超必のみ

●めぐみ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考		
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1∽8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで		
立ち中攻撃	4∽10	1∽10	12	man man		
立ち強攻撃	_	1∽7	14, 14	<u> </u>		
25→+強攻撃	_	1~5, 10~17	10, 10			
やがみ弱攻撃	3〜動作終了まで	1~8	10	連打キャンセルは4〜動作終了まで		
やがみ中攻撃	7-12	1~11	12	——————————————————————————————————————		
、やがみ強攻撃	_	1~4,9~13	12, 14			
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1〜動作終了まで	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで		
ジャンプ強攻撃	_	1∽15	14			
ジャンプ→+強攻撃	-	1~18	14	_		
ジャンプ下+弱攻撃		1~41	10、10	ジャンプ弱からキャンセルして出せる		
ジャンプ下+強攻撃	_	1~6	14	President		
地上カウンター攻撃	カウンター攻撃		14	避け、ジャンプ、超必のみ		

●くみ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備者		
05 攻	5〜動作終了まで	1~9	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで		
なち中攻撃	5∽11	1~11	10			
立ち強攻撃	_	1-12	14, 14	_		
立ち→+強攻撃	_	1∽13	14, 14	_		
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1~8	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで		
_やがみ中攻撃	6-11	3∽11	12, 12, 12			
~やがみ強攻撃	_	1~12	14			
ジャンプ弱攻撃	9〜動作終了まで	1〜動作終了まで	12			
ジャンプ強攻撃		1~19	14, 14	_		
也上カウンター攻撃	_	1~8	12, 12, 12	避け、ジャンプ、超必のみ		

●たまき通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考		
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1∽9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで		
立ち中攻撃	4-12	1-12	12	立ち中2段目、しゃがみ中へキャンセル可能		
立ち中攻撃(二段目)	5∽10	1~10	10			
立ち+強攻撃	-	1~9	14, 18			
立ち→+強攻撃	_	1~12	16			
しゃがみ弱攻撃	5〜動作終了まで	1~9	10	進打キャンセルは5〜動作終了まで		
しゃがみ中攻撃	6∽16	1∽16	12			
しゃがみ強攻撃	_	1~5,8~10	16	—		
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1~33	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで		
ジャンプ強攻撃	_	1∽12	- 14			
地上カウンター攻撃	_	1~8	10, 12	避け、ジャンプ、超必のみ		

●かりな通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	黄寿								
立ち弱攻撃	5〜動作終了まで	1~10	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで								
立ち中攻撃	6~11	1~2,6~12	12	立ち中、ミドルコンポにキャンセル可能								
ミドルコンポ	-	7~12	12	_								
立ち強攻撃	_	1~6,8~11	14, 14									
立ち→+強攻撃	_	1-5, 12-18	14, 14	2段目はキャンセル不可								
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1~7	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで								
しゃがみ中攻撃	4~13	1∽13	12									
しゃがみ強攻撃	_	1∽9	1~9	1~9	1∽9	1∽9	1∽9	1~9	1∽9	1∽9	14	_
ジャンプ弱攻撃	8〜助作終了まで 1〜動作終了まで		10									
ジャンプ強攻撃	プ強攻撃		14	_								
地上カウンター攻撃	_	1∽8	14	激け、ジャンプ、超必のみ								

●なな通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考		
立ち弱攻撃	攻撃 3〜動作終了まで		10	連打キャンセルは4〜動作終了まで		
立ち中攻撃	5∽14	1∽14	12	_		
立ち+強攻撃	-	1~12	14			
立ち→+強攻撃		1∽9	14, 14	1段目キャンセル不可		
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1∽8	10	連打キャンセル献5〜動作終了まで		
しゃがみ中攻撃	5~12	1∽12	12	***		
しゃがみ強攻撃	_	1∽11	14			
ジャンプ國攻撃	7〜動作終了まで	_	12	連打キャンセルは7〜動作終了まで		
ジャンプ強攻撃	— 1∽19		14	_		
也上カウンター攻撃	_	<u> </u>		遊け、ジャンプ、超必のみ		

●きよこ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	養者		
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1~9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで		
立ち中攻撃	6∽19	1-15 12				
立ち+強攻撃	_	1∽10	14, 14	-		
立ち→+強攻撃	156,14518		14, 12	2段目キャンセル不可		
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1~7	10	連打キャンセルは4〜動作終了まで		
しゃがみ中攻撃	5∽8	1~8	1∽8	1~8	12	
しゃがみ強攻撃		1∽26	12	_		
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	1~33	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで		
ジャンプ強攻撃	9~19 1~19		14 強一強ヘキャンセ/			
ジャンプ→+強攻撃	5∽16	5∽16	18	強→強ヘキャンセル可		
地上カウンター攻撃		1∽8	12	避け、ジャンプ、超必のみ		

●きゃしい通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考			
2ち劉攻撃	6〜動作終了まで	1~10	10	連打キャンセルは7〜動作終了まで			
[ち中攻撃	6∽14	1∽14	10, 12	-			
(ち+強攻撃	_	1~11	12, 12	_			
25→+強攻撃	_	1∽8	14	攻撃特定が出るとキャンセル不可			
やがみ弱攻撃	5〜動作終了まで	1∽8	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで			
やがみ中攻撃	5~12	1~12	12	-			
やがみ強攻撃		1~12	14	-			
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	-	10	進打キャンセルは7〜動作終了まで			
シャンプ中攻撃			12				
マンプ強攻撃		_	12, 12	—			
也上カウンター攻撃	_	1∽8	12	遊け、ジャンプ、超必のみ			

●しのぶ通常技キャンセル可能時間表

技動作名	通常技キャンセル	必殺技キャンセル	ヒットウェイト	備考	
立ち弱攻撃	4〜動作終了まで	1~9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで	
立ち中攻撃	3∽12	1∽12	12		
立ち+強攻撃	_	1∽10	14		
立ち→+強攻撃	_	1~6, 13~19	14, 14	2段目キャンセル不可	
しゃがみ弱攻撃	4〜動作終了まで	1∽9	10	連打キャンセルは5〜動作終了まで	
しゃがみ中攻撃	5∽10	1∽10	12		
しゃがみ強攻撃	_	1∽10	14	-	
ジャンプ弱攻撃	6〜動作終了まで	-	10	連打キャンセルは6〜動作終了まで	
ジャンプ中攻撃	4~20	_	12, 12	<u> </u>	
ジャンプ強攻撃		1~18	14		
ジャンプ→+強攻撃	_		14	キャンセル不可	
地上カウンター攻撃	_	1∽8	5, 12	避け、ジャンプ、超必のみ	

通常技キャンセル可能時間表

隠しコマンドと改造コードなど

ここではスペシャルVer.2で使える隠しコマンドや改造コードを紹介します。

川崎忍の使用方法

まず、難易度を★2つ以上に設定して、ストーリーモードをプレイします。

そして、コンティニューしてでも、10人のキャラ全員のストーリーモードをクリアーするか、 ノーミスで10人のキャラを倒した後に出現するしのぶを倒す。

すると、キャラクター選択画面で、R1を押すことでしのぶを使えるようになります。 データセーブをすれば、次からはロードすればいつでも使用可能です。

デバッグモードと川崎忍いきなり出現モード

タイトル画面の「すたーと」おしてっ@ミ」の所で

$\uparrow \downarrow \longleftrightarrow \times \bigcirc$

(成功すると"ピッ"という音が鳴ります)

で、対戦中に、L1ボタンで各種判定範囲を見ることができます。

L2でスローモーションになります。

そして、上記のコマンドを入力してから

$\rightarrow\leftarrow\downarrow\uparrow\times\bigcirc$

(成功すると"シャキン"と音が鳴ります)

使用方法の条件を満たさなくても、いきなりしのぶが使用可能になります。

プロアクションリプレイの改造コード

スペシャルには練習モードがありません。

対戦モードで練習すると相手の体力も減りますし、バーニングゲージも維持できません。 これでは、面倒です。

そこでプロアクションリプレイの改造コードを使って練習モードを自分で作ってみましょう。 ホリのコマンドスティックなどを併用すると、トレーニングモードと同じ環境を自作できます。

1 P

2**P** 体力減らない

801EDD0E 00C0

体力減らない 常にバーニングモード 801EDA54 004E

801EDD0C 00C0

常にバーニングモード 801EDA56 004E

体力1/6で回復

D21EDD0C 0020

体力1/6で回復

D21EDD0E 0020

801EDD0C 00C0

801EDD0E 00C0

注意:「体力1/6で回復」はPAR2以降専用コードを混ぜてます

六時限目

「後書き&編集後記」

今回この本を見てくれた皆さんこんちわぁ

前回のALLABOUTを持っている皆さんお久しぶりです。

前回の反省点をほぼ改善しつつ、それだけではあき足らずに50ページ以上も増えて [改訂版]になって帰ってまいりました(> <)/

前回の画面写真が暗くて見難い、技表のゲージが見難いというか完全に見えないのもあるなどの部分はほぼ直ったと思います・・・(まだ見難い所ありますね・・・すいません) 今回は、攻略部分は全キャラ書き直しになっています。

ランキングバトルのおかげで今まで見つからなかった戦法がぽこぽこ生まれています。 それをできるだけ詰め込んだら50Pほど増えたという感じです。

私の担当部分も、より見やすいようにがんばったつもりです。>データ一覧表とかしかし、画面写真ど一しても判別しにくいのがあるのと文字の誤植が少々あるのが 心残りです(時間の関係で仕方なく・・・ううう)

うちのプリンタが網掛けで印刷できないのが痛い・・・ほんと痛い レーザープリンタ欲しいよぉ~

> 2000年7月17日締め切り当日 明日引っ越す自宅にて あすかふぁんくらぶ出席番号12番 GAFL-NET代表 Ys-R<ys-r@pop16.odn.ne.jp>

あとがき

すいません、以前のものを買われた方とはまたお会いしましたね、わたよです。

すいません、ホント仕事いそがしくって。

がんばりますんでひとつ。

これで一人でも竜子使いが増えることを祈りまして、筆を置きます。

夏は暑いので、お体にお気を付け下さい。 もうだめだ

わたよ

この本を買ってくれた皆様初めまして。初版を買ってくれていた方はお久しぶりです。 この本では技表とかマニアのためのシステム解析とかめぐみとかりなの攻略等を担当しましたおかべです。

99 年の冬コミで出した本の第二版になる訳ですが、色々と納得行かなかった部分を可能な限り修正して、さらに追加なども行いました。自分が知ってる事はほとんどこの本の中に書き記したつもりです。99 年の冬に本を出した時点で一段落して、これからはあまりあすかで遊ばなくなるかなぁ、と思っていたんですが、本が出てからまだ色んな事が見つかったりで未だに対戦熱は冷めてません。やればやるほど『よく出来てるなぁ』と感心してばかりです。今頃スペシャルでこうやって本を、しかも二版目まで出すなんて物好きも良い所なんですが、本当に好きなんですよ。

今まで数多くのあすかが発売されましたが、やっぱり SP2 が一番だと今でも思ってます。 とにかく対戦ですね。あすかを通じて多くの対戦相手に巡り合う事が出来ました。今でもラ ンバトだー、とかなんとか言ってまだ対戦してますし。

宮崎県という地理的な条件のため対戦する機会は多く無いのですが、可能な限りこれからも 対戦して遊んで行きたいと思ってます。

最後に、この本を一緒に製作したスタッフのみなさん、原稿書きに頑張ってくれた Mac (Perfoma5440 G3 240)、そしてこの本を買って下さったみなさんに感謝。

宮崎県のハメぐみ使い:おかべ

ぶふ~!こりゃ水じゃ!! (酔拳の師匠風)

はい~飛鳥と虎美を担当したんらいです~

再販されるなんて喜ばしいですよね~ですよね~みんな頑張ってるからなぁ・・・僕も頑張ってるんですよ、そこそこに。でも原稿は加筆が少しだけ・・・ごめんね。 そーそー、ホームページの引っ越し先が決まりました。

http://www.katch.ne.jp/~nri

メールは、nri@katch.ne.jp

です。普通のメールをよろしく~ そろそろ音楽CD出したいんだけど・・・2000年夏コミまでに間に合わせたいな~ てなわけでいろいろがんばりますよ!それでは!!

んらいでした

こんなところをまじめに読んでくれてるアナタにイイお話。番長にも無限段あります。お互い画面端までめいいっぱい離れてメガトンバズーカ連射。ただ出してるだけでは絶対につながりません。匠の世界。欠点はどんなに体力下げててもバーニングゲージが途中でヘタって体力半分持っていくのがMー杯というところか。結局ヘタレですよ。

初版の原稿作成時には肝心のスペシャル。が手元になく、エクセレントを使ってかなり妖いい原稿を いていたというのは今となってはあまり思い出したくないことでしたが春になってスペシャルと手に入 れたのもつかの間、今度はプレステが無くなって仕方なく〇 1 3 emつかってマクメルい原稿になってい まいました。あのスト2海賊版のような超高速のもすか見せいれた日にはスピード5だろうか2だろう。 どうでもよくなりました。しありがとうB 1 e 〇 !

3強・大いうあずかり、娘で思い出したのが某侍格闘(当然2作目)。そんなものもあったなぁと思いながらう。そのこたりします。戻は当然アイヌ巫女…ではなくアメリカン忍者。あのダッシュ斬りはアメリカン・ニムですなぁ。あとモズキャンセル。きゃしいが出来なくて本当によかった。

中々イカした屈辱技が無いキャラなのでこんな攻略を当てにせずオリジナリティ溢れる番長を目指してみてください。弱くったってイイじゃないですか!りゅうこに負けるのは癪ですが。

ほいでは時間が無くなってかなり久しいのでこの辺でー

締め切り翌日の番長担当より。



うい~つす。もりやでいつす(わつき~調) 今回はムチムチ久美ちゃんを

ブルンブルンと攻略したです。イエ〜! 久美ちゃん、ロクなコンボありまへん。

とりあえずリボン入れときまひょ。

↑略して『とりリー』

あ、リバーサルはスライサーでGo!です。

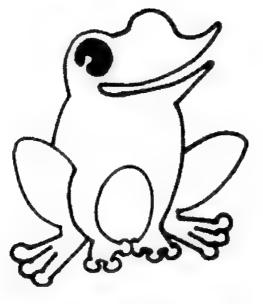
関係ないけど、やっぱせは一方だね!

「美しい尻」って意味なんだヨ!)

それじゃあ、股ネ!

http://webs.to/lo

あとがき



かお覚えたぞかっと全部のキャラ

イヤラの名前と

きすけ



おおよそ、全キャラクタをの中で、読んでいて私の書いた記事が 一番理解に苦しい内容かと思われます。

ただ、私自身は読者様に 『こうして こうすれば 勝てる"!!』 というような 命令する権限を持っていませんので、どうかその点に関しましてはご容赦ください。 最後の最後までしつこい様ですが、あすか 120%にて清子をプレイするにあたって、 読み に依存する点がかなりウエイトを占めます。

対戦に勝つ為の攻略本を書いている現在の自分の行動に、矛盾しているのですから 参考にはならないといわれてもしれませんが、

キャラクターに愛をもって使用していただき

友人と仲良く競い合い対戦していただければ幸いです。

達筆な人間ではない為、簡単乱文な文章になりましたがこれで失礼します。

しょーきん

えーと、今回、飛び入り参加させてもらったカミオです。

奈々を担当しました。

メインキャラは竜子ですが、最近、サブキャラであった奈々がなんだか面白くて、 担当することになりました。

奈々の良さは、奈々が弱いと思ってる相手に勝つことです。うひひ こんな感じのキャラが好きな方は、奈々を使いましょう。

カミオ

参加させていただきありがとうでした。

俺の原稿が参考になると幸いです

対戦者募集中。

Aoi



格闘音痴な麻呂は、PS版はさらに苦手でおまふ!(>_<) スゴイ本でふね~これでも読んで勉強しなおしまふー。



あすか 120% Special. 対戦相性表 2000

	りゅうこ	きゃしい	たまき	とらみ	しのぶ	めぐみ	きよこ	かりな	あすか	くみ	なな	合計
りゅうこ		5	3/4	5	4/7	7	6	8/7	6	6	9	60.5 (+10.5)
きゃしい	5		8/7	7	4/6	6	4	6	7	5	8	60.5 (+10.5)
たまき	6/7	3/2		4	6/5	5/6	5/7	7/6	7	8	8	59.5 (+9.5)
とらみ	5	3	6		5	6	6	6/4	5	6/4	7	53 (+3)
しのぶ	3/6	4/6	5/4	5		6	6/5	4/5	5	5/6	7	52.5 (+2.5)
めぐみ	3	4	4/5	4	4		6	7	5	5	7	49.5
きよこ	4	6	3/5	4	5/4	4		4	5	6	8	49.5
かりな	3/2	4	4/3	6/4	5/6	3	6		5/4	6	8	48
あすか	4	3	3	5	5	5	5	6/5		5	7	47.5
くみ	4	5	2	6/4	4/5	5	4	4	5		7	45.5 (-4.5)
なな	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3		(-26)

※『/』で区切られている数値は左が横軸担当者の意見、右が縦軸担当者の意見になっている。

※平均値は50

遂に作成しましたよあすかダイヤグラム!攻略記事の各担当に意見を出してもらって作成しました。意見が別れた物に関しては両方掲載して置きました。合計値の所では足して2で割った数値を採用しています。

同点1位 山崎竜子

キャシイ・ワイルド

トップに立ったのは予想通り りゅうことキャシイ。仲良く同ポ イントです。

りゅうこは上下の揺さぶりは無い ものの、カウンターからも投げか らも強力な連続技があり、どの キャラとでも安定した、勝率が残せるキャラでしょう。

キャシイは徹底した戦法(間合いを徹底的に離してちくちくと戦う等)を取られるとなかなか相手を捕まえる事が出来ませんが、打撃の性能も良いので間合いを離してても十分戦えます。目立った不得意キャラがいないのもいいですね。

3位:新堂環

発売当初はそれほど目立った キャラではなかったように思います。中段攻撃は無いのですが、抜け難い投げ、判定の強い通常技と ジャンプ攻撃、強力な連続技と強 キャラの条件は揃っています。と にかく連続技のダメージと気絶値が凄く、一発逆転能力も高いためどこからでも試合をひっくり返せます。さすが生徒会長ですね。

4位:北条虎美

4位からすこし数値が落ちます。 ライバルの環に少し水を空けられた感じのとらみですが、打撃が強力でガード揺さぶり能力もありダメージも十分。軽量~中量キャラまでには投げから追い討ちまで入ります(中量キャラには難しいですが)。キャシイ以外に目立った苦手キャラもいませんし、十分に頂点を狙えるキャラだと思います。チとユーザーが少なそうですけど。

5位:川崎忍

隠れキャラしのぶはこの位置。 投げが全キャラ中1、2を争う程 役立たずなのですが、それを通常 技のリーチと爆発的な攻撃力で 補っています。踵を交えた連撃が 嫌らしく、相手が忍慣れしていも 、場合は為す術もなくを い場合は為すがもなくが を多用しだした場合の対処が頭の 悩ませ所です。それほど苦手な キャラが存在しないので安定した 勝率が残せるキャラでしょう。

同点 6 位 鈴木めぐみ 御手洗清子

わずかに平均点を切ったこの2 キャラが同点で6位。まさに中間 点にいるキャラです。

めぐみは全キャラ No.1 のスピードとガード揺さぶり能力があり、 試合のペースは握れるのですが、 これまた全キャラ No.1 の攻撃力 の低さが手伝ってなかなか安定し た勝率を残せないキャラです。攻撃力の強いキャラを苦手としますが、攻撃力がそれほどでも無いキャラ相手なら連係でどしどし押して行けます。りゅうこが天敵ですが、それ以外なら良い勝負が出来るでしょう。攻撃力が低い以外は投げも強力でバランスの取れてるキャラです。

きよこはスライディングやボール を交えた中間距離が得意なります。非常に安定して戦いをするとも互角に近い戦いをデータのが強みです。スライデッをのに近い戦いをデータのが強みです。、接近ポイングのはなります。適当に使うだけよいではなります。一般のはなります。ではなります。ではなりない。

8位:豊田可莉奈

ケロびょんとの連係で様々な攻 守のバリエーションができる面白 いキャラです。通常技のリーチも 長く、無敵技のバイオインパクトも様々な場面で活躍します。しかもメガヒートがらみの連続技による一発逆転も可能というバランスのとれた良いキャラなのですが、 苦手なキャラが存在するのでこの位置に落ち着きました。りゅうことめぐみが天敵です。

9位:本田飛鳥

10位:大久保久美

キャラの性格も戦い方も地味な くみはブービーです。が、まあ下 から2番目といっても下がダント ツなので下位グループというより は中位グループの下と言った方が 良いでしょう。リーチの長いしゃ がみ攻撃と判定の強いリボンカッ ターをメインに戦います。攻撃力 の低さと投げの性能がイマイチな のが欠点です。数値をみても分る ように、たまきに極端に弱いだけ で他はそこそこの数値を残してお り、プレイヤーの実力次第で十分 上位を倒せるキャラになり得ます。 また、不思議な相殺能力を上手く 使えば戦力UP!しかも相殺カウン ター(マニアシステム編後編を参 照の事)を使えば一気にトップに すらなれる程の潜在能力を秘めて います。まあ相殺カウンターを実 戦で使うのはチとマズイですけど ね。

定位置:小和田奈々

発売してしばらくから動く事の ない定説、それが『奈々最下位説』 です。自キャラが弱いことを証明 する時にも『~ (キャラ名)奈々 のつぎ~』と言われる程です。 相手のしゃがみガードを崩せる中 段攻撃が無い上に投げもまったく 役に立たないので相手が待ち気味 に試合を展開すると何も出来ませ ん。しかし、中間距離では立ち中、 ダッシュ弱、しゃがみ強、など判 定の強い技があるので相手が攻め に出て来た所の出鼻をくじくとい う戦い方が出来ます。それに加え てジャンプ攻撃を上手く交えてみ たりすればなんとか互角くらいに は戦う事が出来るでしょう。桜花 連撃と超必殺技を交えた一発逆転 も狙えますし。とにかく待たれた 時がツライキャラです。相手が徹 底的に待ちに入るようなタイプの 場合は覚悟して選んで下さいね。

1 位から順に見て行きましたが どうだったでしょうか。ちなみに、 表で『/』で区切ってある部分は 各担当で意見が食い違った数値で す。左がそのキャラの担当、右が 相手キャラ担当者の意見になって います。キャラごとの視点で数値 が付けられていて、極端に数値が 逆転してる部分もありますので注 意して見てみて下さい。

某誌ではありませんが、この数値は実力次第で十分逆転が可能なので研張ってみて下さい。特にあすか120%は回避手段が多いゲームなので、完全にハマる事がほと戦活ので、完全にハがあるハズののは、他手のキッイののようながあるがあるがあるがあるがです。新たな戦活が確したといるです。でよって優劣が逆転したといる。ならないですよ。たぶん。まだまだこれからですよ。たが、この数値をはありませんがある。まだまだこれからですよ。たが、この数値を表している。

ALL ABOUT るすか120×スペシャル BURNING Fest.。

[改訂版]

初版発行日 2000年 8月12日

発行者 あすかふぁんくらぶ

印刷 HOPE 21様

画面写真使用許可:(株)ファミリーソフト

表紙&裏表紙

せつな

構成

おかべ

解析協力

今泉正稔

システム解説

おかべ、わたよ

攻略記事

Aoi、FUNYA、あべ、おかべ、えふやま、かまた、カミオ

しょーきん、せつな、もりや、わたよ、んらい

読み物

Ys-R、おかべ

イラスト

きすけ、せつな、竹千代"

編集&入稿

Y s - R

編集手伝い

ぷぷるる、プリンでおじゃ

スペシャルサンクス はたなか

<問い合わせ&連絡先>

大阪市住之江区南港中3丁目3-31-1126

尾形 宗久 (Ys-R)

E-Mail: gafl@geocities. co. jp

<あすかふぁんくらぶ代表>

岐阜県岐阜市東鶉4-38-1

田中 賀守紘(Aoi)

E-Mail:boot@ne.mirai.ne.jp